GHEORGHE MITITELU

CONSTANTIN ŞTEFANIU

MOMENTE CRITICE ÎN PREGĂTIREA ŞAHISTĂ



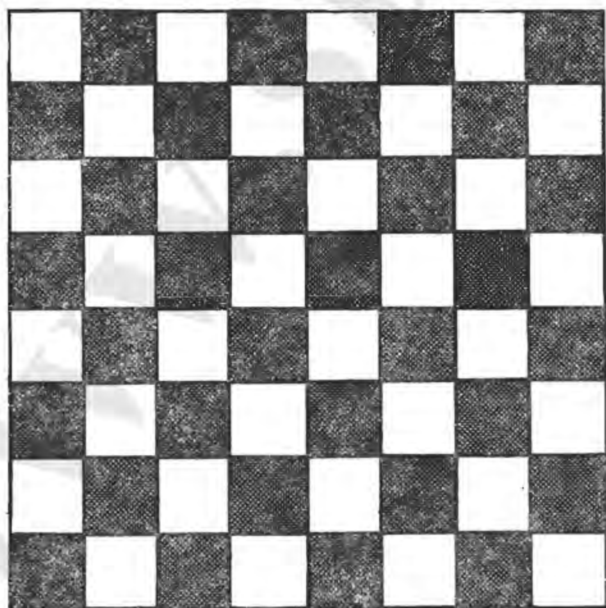
GH. MITITELU • C. ŞTEFANIU

MOMENTE CRITICE ÎN PREGĂTIREA ŞAHISTĂ

Coperta de ANDREI G. DAN

Gheorghe MITITELU • Constantin ȘTEFANIU

MOMENTE CRITICE ÎN PREGĂTIREA ȘAHISTĂ



EDITURA SPORT-TURISM
BUCUREȘTI ooo 1980

CUVÎNT ÎNAINTE

MOTO:

„O partidă de şah se dezvoltă ca un organism aparte, din elemente cunoscute, însă întotdeauna altfel în succesiunea şi combinaţiile lor. Acest lucru singur e important cît un fenomen. Şi cînd dezvoltarea partidei are în ea ordine, cugetare şi plan, atunci şahul devine problemă şi artă în acelaşi timp şi oferă o fină plăcere intelectuală."

MIHAIL SADOVEANU

Trebuie făcută o distincţie netă între amatorii care practică jocul de şah acordînd o parte din timpul lor liber acestui mod de recreaţie intelectuală şi cei pentru care şahul capătă o semnificaţie aparte, pasiunea asociată cu talentul şi mai ales cu munca îndemnîndu-i să aspire la performanţe deosebite. Aceştia din urmă se angajează de cele mai multe ori din anii copilăriei pe un drum anevoios prin dificultăţile întîmpinate, dar încîntător prin satisfacţiile spirituale şi intelectuale ce le sînt oferite odată cu fiecare pas spre înţelegerea superioară a acestui frumos joc.

La început se învaţă combinaţiile şi finalurile elementare, apoi treptat se pătrunde tot mai adînc în domeniul mult mai vast şi mai rafinat al cunoştinţelor de bază privind strategia şahistă. Dar fiecare pas pe scara valorii creşte în dificultate şi curînd în procesul de pregătire a jucătorului de şah ce aspiră la performanţe se creează unele momente critice. Deşi el a aplicat practic în partidele de concurs şi cu rezultate mulţumitoare toate cunoştinţele sale de strategie sau teorie a deschiderilor, întreaga sa capacitate de înţelegere şi combinaţie, totuşi, la un moment dat constată că pasul înainte şi-a pierdut ritmul anterior, nu ştie ce să facă mai departe, senzaţia de stagnare devine persistentă.

Lucrarea de faţă îşi propune să vină în sprijinul celor aflaţi în faţa unor asemenea MOMENTE CRITICE, ajutîndu-i să asambleze într-un tot unitar cunoştinţele deja acumulate. Se înţelege, desigur, că lucrarea se adresează marii mase a jucătorilor calificaţi, apţi şi dornici de progres, cu deosebire tinerilor din

rîndul cărora se vor alege viitorii reprezentanți de frunte ai șahului românesc.

Din cercetările făcute în acest sens s-a ajuns la concluzia că momentele de cumpănă pot avea atît cauze tehnice cît și psihologice. Iată de ce lucrarea a fost împărțită în trei părți, dintre care două tratează probleme cu caracter tehnic șahist, iar cea de a treia parte dezvoltă elemente de psihologie aplicate în domeniul șahului, totul fiind exemplificat prin partide practice.

Ideea cuprinderii întregului material documentar în limitele unei cărți de dimensiuni obișnuite a determinat o anumită concentrare a conținutului, însă prezentarea succintă, dar esențială prin expunere va face ca „MOMENTELE CRITICE ÎN PREGĂTIREA ȘAHISTĂ" să fie de un real folos cititorilor și, prin aceasta, dezvoltării șahiste din țara noastră.

Autorii

PARTEA I

ANALIZA

CODUL SEMNELOR
PENTRU COMENTAREA PARTIDELOR

!	mutare foarte bună
!!	mutare excepțională
?	mutare greșită
??	greșeală gravă
!?	mutare care merită atenție
?!	mutare de valoare îndoielnică
!?!	combinație frumoasă cu „gaură“
A	cu ideea, cu amenințarea
Tr	teoria recomandă
F	mutare forțată
E	pentru a evita, a împiedica
∾	oriunde
∅	sacrificiu
⩲	albul stă ceva mai bine
⩱	negrul stă ceva mai bine
±	albul are joc mai bun
∓	negrul are joc mai bun
+—	albul are avantaj decisiv
—+	negrul are avantaj decisiv
=	jocul este egal
∞	cu joc neclar, complicat
W	compensație pentru material
V	se mai putea juca și ...

B	era mai bine
Ș	cu șanse
Ad	cu avantaj din deschidere
As	cu avantaj de spațiu
→	cu atac
↗	cu inițiativă
Y	cu contrajoc
Za	albul este în zugzwang
Zn	negrul este în zugzwang
—	linia
|	coloana
/	diagonala
M	centrul tablei de joc
Fr	flancul regelui
Fd	flancul damei
X	cîmp slab
Nt	noutate teoretică
‡	mat
P	poanta combinației
30′	timp de gîndire la o mutare
Cra	albul este în criză de timp
Crn	negrul este în criză de timp
VD	vezi diagrama

CONSIDERAȚII GENERALE

Oricine studiază șahul și dorește să se perfecționeze în arta șahistă trebuie să plece de la ideea fundamentală că o partidă de șah, corect jucată, este dirijată de legi care nu depind de gustul sau părerile noastre personale. Acestea sînt legile logicii prin care se stabilesc condițiile corectitudinii gîndirii, ale raționării juste, indiferent de noțiunea concretă supusă judecății. Ele sînt în afara oricăror discuții.

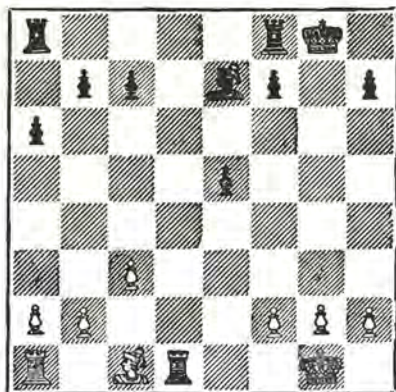
Prin problemele de elaborare a unor calcule logice, ca și prin cele de semantică, de interpretare a acestor calcule, logica șahistă se apropie foarte mult de logica matematică, iar prin caracterul mobil, evolutiv al fenomenelor, deci și al gîndirii șahiste, de logica dialectică. În limbajul șahist se folosesc în mod curent expresii ca „variantă forțată" sau „idee forțată", ele reprezentînd în fond concluziile finale ale unor calcule sau raționamente logice.

Partida de șah reprezintă o ciocnire a două inteligențe, o luptă de idei, în care calculul, deși de o importanță deosebită, are un rol auxiliar. Ca și în rezolvarea unei probleme de matematică, la început este gîndirea inteligentă, logică, care generează ideea, deci calea ce trebuie urmată, și abia apoi urmează calculul, laborios și exact, care finalizează întregul proces.

Deci, partida de șah jucată într-un mod superior urmărește executarea unui plan care rezultă din analiză, iar mutarea clară, precisă este numai aceea care face parte integrantă din planul de joc respectiv.

Este interesant și instructiv de urmărit comentariul fostului campion mondial Alehin (cu negrele) la partida sa cu Znosko-Borowsky, jucată la Paris în anul 1933.

La poziția din diagramă, Alehin scrie: Jocul în acest final nu e nici pe departe atît de simplu cum pare, mai ales



pentru alb. Planul negrului, care va fi încununat de succes deplin, cuprinde următoarele faze:

1. Schimbarea unei perechi de turnuri.

2. Aducerea regelui la e6, unde va putea împiedica pătrunderea pe cîmpul d7 a turnului alb.

3. Operînd cu turnul pe coloana deschisă „g" și împingînd pionul „h", să forțeze deschiderea coloanei „h".

4. După aceea, regele alb și, posibil, nebunul vor fi țintuiți pentru apărarea punctelor h1 și h2 împotriva pătrunderii turnului.

5. Între timp, negrul, înaintînd pionii „a" și „b", va reuși mai devreme sau mai tîrziu să deschidă una din coloane și pe flancul damei.

6. Deoarece în acest moment regele alb continuă să se afle pe celălalt flanc, albul nu va putea împiedica pătrunderea turnului negru pe prima sau a doua orizontală.

Trebuie să admitem următoarele: dacă albul ar fi ținut seama de la început de faptul că există un pericol real de pierdere a acestui final și ar fi jucat mai circumspect, poate că ar mai fi reușit să salveze partida. S-a intimplat însă că „NEGRUL A JUCAT DUPĂ UN PLAN BINE STABILIT, IAR ALBUL, NUMAI CU CONVINGEREA CĂ PARTIDA TREBUIE SĂ SE TERMINE REMIZĂ".

Continuarea partidei a confirmat justețea planului elaborat de Alehin, care s-a realizat punct cu punct, ca și diferența dintre jocul „cu plan" și jocul „pe mutări", la voia intîmplării.

A urmat: 1.Nh6 Tfd8 2.Rf1 f5 3.Td8 Td8 4.g3 Rf7 5.Ne3 h5 6.Re2 Re6 7.Td1 Tg8! 8.f3 h4 9.Nf2 hg3 10.hg3 Th8 11.Ng1 Nd6 12.Rf1 Tg8 13.Nf2 b5 14. b3? a5 15.Rg2 a4 16.Td2 ab3 17.ab3 Ta8 18.c4 Ta3! 19.c5 Ne7 20.Tb2 b4 21.g4 f4 22.Rf1 Ta1 23.Re2 Tc1 24.Ta2 Tc3 25. Ta7 Rd7 26.Tb7 Tb3 27.Tb3 Tb2 28.Rf1 b3 29.Rg1 Rc6 30. Rf1 Rd5 31.Tb7 e4! 32.fe4 Re4 33.Tc7 Rf3 34.Te7 Tf2 35.Re1 b2 36.Tb7 Tc2 37.c6 Rg3! 38.c7 f3 39.Rd1 Tc7 40.Tb2 f2 și albul a cedat.

În partida de șah, legile logicii se materializează în fapt prin legile strategiei și tacticii

şahiste generale, a căror cunoaştere este accesibilă oricui. Ele se pot învăţa şi pentru aceasta nu sînt necesare însuşiri speciale.

Problema capătă însă alt caracter cînd este vorba să ne conformăm logicii, deci să aplicăm practic legile care guvernează logica şahistă. În fond, a cunoaşte şi a folosi bine aceste legi înseamnă a ne forma simţul poziţional şi, în continuare, capacitatea de combinaţie şi de înţelegere a poziţiilor la un nivel din ce în ce mai înalt. Iată esenţa măiestriei şahiste!

Deci:

— ÎNŢELEGEREA POZIŢIILOR

— CAPACITATEA TACTICĂ.

Acestea sînt cele două componente esenţiale ale gîndirii şahiste, obiectivele concrete, cu caracter global, spre care trebuie orientată pregătirea unui viitor maestru de şah. Creşterea valorică nu se poate obţine instantaneu. Pentru aceasta este nevoie de timp, dar mai ales de multă muncă, o muncă ambiţioasă, perseverentă şi nu greşim cu nimic adăugînd că această muncă este permanentă, întrucît procesul de perfecţionare este la fel de necesar şi maeştrilor de şah.

Mulţi jucători de şah nu ştiu suficient de clar cum să abordeze pregătirea, ce trebuie să facă pentru a progresa şi, mai ales, de ce este necesar să procedeze intr-un mod sau altul. Din acest motiv pregătirea acestora are un caracter întîmplător şi cuprinde erori grave. Unii insistă cu deosebire pe memorizarea unor cantităţi impresionante de „variante teoretice", de cele mai multe ori înţelegînd prea puţin din conţinutul de idei al acestora, alţii, asupra studiului strategiei şahiste; astfel ajung la un stadiu de generalizare excesivă a gîndirii şi pierd contactul cu conţinutul tactic al poziţiilor, comiţînd în partidele practice erori grosolane.

Există o mare diversitate de forme ale pregătirii şahiste, însă multe din ele nu au o orientare logică consecventă.

Desigur, nu se pot inventa şi furniza asemenea reţete, încît să fie suficient a le urma pentru a deveni maeştri de şah.

Elementele esenţiale enunţate spre care trebuie orientată pregătirea tehnică sînt indiscutabile şi aceleaşi pentru toţi jucătorii de şah, dar formele de abordare a acestei pregătiri sînt diferite de la un jucător la altul, ele depind într-o mare măsură de o serie de alţi factori ca: personalitatea complexă a fiecărui şahist, stadiul său de pregătire la un moment dat, caracterul şi înclinaţiile de ordin şahist specifice fiecărui jucător etc.

Din cele arătate rezultă că, în partida de şah, **ANALIZA**

poziţiei este indispensabilă. Pentru a descoperi calea ce trebuie urmată, este necesar să cunoaştem exact situaţia în care ne aflăm.

Analiza completă a poziţiei cuprinde două aspecte distincte, corespunzătoare celor două componente esenţiale ale gîndirii şahiste, precizate anterior:

— **Analiza exterioară** — strategică — în baza căreia se elaborează planurile de joc ce derivă din structura strategică a poziţiei.

— **Analiza interioară** — dinamică — ce ţine seama de posibilităţile tactice ale poziţiei, în continuă schimbare.

Cele două forme ale analizei unei poziţii sînt strîns legate, se condiţionează reciproc şi trebuie făcute simultan. La ce foloseşte un plan strategic corect alcătuit, dacă el este compromis prin scăpări tactice, sau la ce foloseşte o combinaţie tactică, oricît de frumoasă, dacă nu are o justificare strategică suficientă?

În cele ce urmează vom trata, la început în mod separat, cele două forme ale analizei, urmînd ca în final să facem o sinteză a procesului de analiză a poziţiilor.

CAPITOLUL I

ANALIZA EXTERIOARĂ. DESPRE DEZVOLTAREA SIMŢULUI POZIŢIONAL, A CAPACITĂŢII DE ÎNŢELEGERE A POZIŢIILOR

Problema care se pune este perfecţionarea modului de a efectua analiza strategică a poziţiilor. Cu alte cuvinte, înarmaţi cu cunoştinţele de bază ale strategiei şahiste, să reuşim a pătrunde prin analiză pînă în adîncurile poziţiei, desprinzînd ideile şi planurile de joc din diferitele stadii ale partidei.

Trebuie să subliniem că nu pot fi concepute înţelegerea subtilităţilor unei poziţii şi, legat de aceasta, elaborarea unor vaste planuri de joc fără a avea cunoştinţele necesare. Pentru aceasta se cere o amplă muncă de documentare privind elementele esenţiale ale strategiei, cunoaşterea lor profundă pentru a putea deveni instrumente uşor de mînuit în procesul de gîndire.

După cum am arătat anterior, lucrarea de faţă se adresează cu deosebire acelor jucători care stăpînesc elementele de strategie menţionate şi depun în continuare o activitate permanentă de perfecţionare în acest domeniu.

Pornind de la aceste premise, ne vom ocupa în continuare de două probleme distincte, dar de o importanţă egală:

— Elaborarea planurilor de joc.

— Tehnica de joc.

A. ELABORAREA PLANULUI DE JOC ÎN CURSUL PARTIDEI

Ne putem imagina cu uşurinţă un model ideal de partidă corect jucată, la care ideile deschiderii sînt continuate logic în jocul de mijloc sau chiar în final, şi există suficiente exemple de acest gen. Dealtfel, jocul corect trebuie să se ma-

nifeste prin tendinţa de realizare a acestui deziderat.

De cele mai multe ori, însă, datorită imperfecţiunilor care se strecoară în jocul celor doi parteneri sau „ruperilor de echilibru strategic" prin forţarea pe cale combinativă a jocului, conţinutul strategic al poziţiilor se schimbă, astfel că analiza şi implicit elaborarea unui plan de joc trebuie reluate de mai multe ori în cursul unei partide.

În toate cazurile, însă, ANALIZA ne permite să stabilim condiţiile în care vom continua partida: manifestînd iniţiativă şi atacînd în poziţie superioară sau, reţinut, prudent, dar atent la orice posibilitate de contrajoc, atunci cînd poziţia se prezintă inferioară.

Pentru aceasta, înainte de elaborarea unui plan de joc, este necesar a se face un examen general al poziţiei, constînd din:

1. O operaţie de evaluare a avantajelor şi dezavantajelor, pentru a stabili de partea cui se află superioritatea poziţională. Pentru aceasta, folosindu-se cunoştinţele generale de strategie şahistă, vor fi examinate calitativ şi comparativ următoarele patru aspecte:

a) Controlul asupra cîmpurilor de maximă importanţă şi, prin aceasta, al elementelor strategice caracteristice poziţiei: coloane, diagonale, structuri de pioni etc.

b) Dispunerea, mobilitatea şi colaborarea armonioasă a figurilor.

c) Superioritatea de spaţiu, respectiv posibilitatea de a opera pe o suprafaţă mai mare a tablei de şah.

d) Superioritatea de timp, care survine în general atunci cînd una din părţi a efectuat unele mutări pasive sau lipsite de scop.

Desigur că la toate acestea se adaugă verificarea posibilităţilor tactice ale poziţiei, de care ne ocupăm într-un alt capitol al lucrării de faţă.

Într-o poziţie oarecare, elementele enumerate mai sus pot fi distribuite în moduri diferite între cei doi parteneri, iar importanţa, ponderea pe care o are fiecare dintre ele în aprecierea generală a situaţiei este de asemenea variabilă de la caz la caz.

Iată de ce s-a atras atenţia că aprecierile asupra acestor aspecte trebuie făcute nu numai calitativ, dar şi comparativ, pentru a se putea pune un diagnostic corect asupra situaţiei de pe tablă.

2. Descoperirea particularităţii poziţiei, motivului critic determinant, specific acesteia, în jurul căruia gravitează principalele probleme ce trebuie rezolvate de către alb şi negru, în sfîrşit, de la care pleacă brodarea planurilor de joc în continuare.

Pentru a se înţelege mai bine cele arătate, să studiem citeva cazuri concrete, luate din partidele practice.

Pentru început, vom analiza poziţia survenită după mutarea 13-a a negrului, din partida **Polugaevski—Biyiasas,** jucată în runda a IV-a a turneului interzonal pentru campionatul mondial de şah de la Petropolis (Brazilia) în anul 1973.

După mutările 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 c6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 dc4 7.Nc4 b5 8.Nd3 a6 9.e4 c5 10.d5 e5 11.b3 Nd6 12. 0—0 0—0 13.Te1! Tb8 a rezultat poziţia din diagramă.



Albul are avantaj de spaţiu datorită pionului liber avansat şi susţinut de la d5. Dar, acest pion este blocat de nebunul din d6, iar negrul dispune de „majoritatea de pioni" pe flancul damei.

Pionul avansat de la d5 asigură albului o poziţie mai avantajoasă în centru, dar şi pionii negri de pe flancul damei sînt foarte tari, astfel că cele două elemente strategice se compensează reciproc.

Particularitatea poziţiei o constituie diferenţa calitativă între aşezarea, mobilitatea şi cooperarea figurilor albe şi negre. Două figuri negre, Nd6 şi Cd7, au deocamdată funcţii pur defensive, legate de blocarea pionului d5 şi apărarea pionului propriu de la e5. Aceasta îngreunează dezvoltarea nebunului din c8 şi implicit legarea turnurilor negre.

Dispunerea figurilor albe este mult mai activă şi mai apropiată de cerinţele concrete ale poziţiei. După scoaterea în joc a Nc1, albul îşi va termina practic dezvoltarea figurilor, ceea ce îi asigură o certă superioritate de timp, întrucît scoaterea în joc a nebunului negru de la c8 va reclama o serie de mutări pregătitoare. Odată dezvoltat la b2, nebunul alb va colabora perfect cu calul din f3, exercitînd o presiune puternică asupra pionului e5.

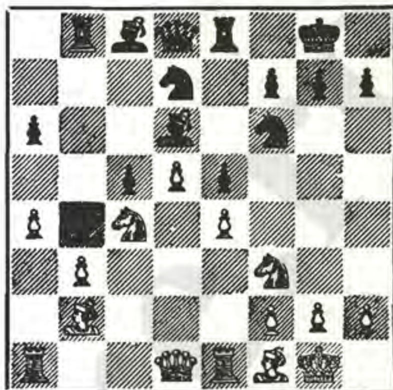
Problema cea mai importantă şi imediată pentru alb o constituie anihilarea ameninţătorilor pioni negri de pe flancul damei. Dacă el reuşeşte pe o cale sau alta blocarea acestor pioni, va lua negrului unica compensaţie pentru neajunsurile legate de dispunerea şi mobilitatea figurilor.

Cum poate fi oprit asaltul pionilor negri? Cea mai evidentă soluţie o constituie mutarea a2—a4, atacînd supranumeric pionul b5 şi obligînd negrul să ia o decizie imediată. Cum schimbul la a4 ar echivala cu autodesfiinţarea structurii active a pionilor proprii, iar pentru apărarea pionului b5 nu dispune de resurse suficiente, negrului nu-i rămîne decît avansarea b5—b4, atacînd calul din c3. Aceasta slăbeşte însă cîmpul c4 şi astfel se conturează limpede planul de joc în continuare al albului.

Ocupînd cîmpul c4 cu calul — prin manevra Cc3—b1—d2—c4 — albul va reuşi să atace în acelaşi timp pionul e5 (trei figuri albe, Cc4, Cf3 şi Nb2 ar colabora în acest caz) şi nebunul din d6.

Dar iată că intervine şi elementul tactic, albul constatînd că nu poate juca imediat 14.a4, datorită posibilităţii 14...c4!! (atacă Nd3) 15.bc4 b4! 16.Cb1 a5 urmat de 17...Cc5!, după care, cu preţul unui pion, negrul scapă surprinzător din încleştare, obţine un puternic pion liber la b4 şi poziţii active pentru figurile sale ce păreau condamnate la o pasivitate îndelungată.

Deci, mutarea a2—a4 va trebui pregătită prin retragerea nebunului din d3 cel mai bine pe cîmpul f1, eliberat prin deplasarea turnului de la f1 la e1.



Şi astfel, în această etapă de elaborare a planului de joc, albul îşi formează o primă imagine a poziţiei, reprezentată în diagramă, în care, după cum observăm, nu au fost luate în considerare toate posibilităţile de replică ale partenerului.

Considerăm util acest procedeu, întrucît el ajută la cristalizarea intenţiilor de joc, precum şi a unui plan de ansamblu, constituind în acelaşi timp o bază sănătoasă pentru aprofundarea planului de amănunt, la care, de această dată, vor fi luate în seamă toate ideile de contrajoc, toate posibilităţile strategice şi tactice ale adversarului.

Negrul trebuie să găsească o modalitate prin care să realizeze două obiective esenţiale:

1. Conservarea structurii de pioni de pe flancul damei.

2. Valorificarea acestei structuri avantajoase.

În primul rînd va trebui apărat pionul b5, dar cum poate fi realizat acest lucru? Singura manevră posibilă pare a fi Te8, Cf8 (nu Cb6, întrucît ar lipsi pionul b5 de apărarea cu Tb8) şi Nd7, şi este rîndul negrului să-şi formeze o imagine a poziţiei sale de apărare, reprezentată în diagramă. În conti-



nuare, prin deplasarea damei negrul va realiza legarea turnurilor şi se va putea gîndi chiar la o idee de contrajoc pe flancul regelui prin Cf8—g6, apărînd pionul e5 şi vizînd cîmpul f4.

Dar verificarea amănunţită a poziţiei demonstrează că negrul nu dispune de TIMPUL necesar realizării acestei manevre, întrucît după 14.Nf1! Te8 15.a4! speranţele sale, legate de combinaţia 15...c4?, sînt iluzorii, deoarece nebunul alb nemaifiind atacat, albul cîştigă prin 16.ab5 ab5 17.bc4 b4 18. Cb5!

Această posibilitate conduce la concluzia că negrul nu dispune de resurse suficiente împotriva planului atît de clar şi de precis al albului şi el va fi silit în continuare la o apărare pasivă.

Se poate afirma, deci, că poziţia albului este superioară şi, revenind la prima diagramă, să urmărim desfăşurarea în continuare a partidei. 14.Nf1! Te8 15.a4! b4 16.Cb1 Cb6 (În lipsă de ceva mai bun, negrul incearcă să oprească plasarea unui cal pe cîmpul c4) 17.Cbd2 Te7 18.Nb2 Ce8 19.Tc1 f6 20. a5! Ca8 21.Cc4 Tc7 22.Cfd2! (Albul şi-a realizat toate prevederile planului său de joc şi pregăteşte acum o frumoasă manevră decisivă prin atacul combinativ asupra pionului e5, bazat pe marele său avantaj poziţional şi pasivitatea totală a figurilor negre) 22...Nd7 23. f4! De7 (Dacă 23...ef4? 24.e5! fe5 25.Ce4 cu atac imparabil) 24.fe5 fe5 25.Cd6 Cd6 26.Cc4 Cc4 27.Nc4 şi negrul cedează pentru că nu mai are apărări împotriva ameninţării d5—d6. Dacă 27...Dd6 28.Ne5 De5 29. d6 etc.

Următorul exemplu este luat dintr-o partidă celebră, M. Botvinnik—S. Reshevsky, jucată la marele turneu A.V.R.O. — Amsterdam, 1938.

Privind poziția din diagramă putem fi ușor tentați de a aprecia în mod superficial că șansele sînt egale.



Ambii parteneri sînt pe cale să-și termine dezvoltarea figurilor, caii negri din centru lasă o bună impresie, iar nebunul din g7 pare să domine cu autoritate diagonala a1—h8.

Numai o examinare mai atentă a situației ne va permite să apreciem just poziția și să elaborăm planul corect de joc în continuare.

Caii negri ocupă desigur valoroase poziții centrale, dar aceste poziții nu sînt stabile, deoarece este la îndemîna albului de a juca la momentul potrivit f2—f4 sau g3—g4. Iată de ce prin a7—a5 negrul a încercat să asigure o nouă poziție (cîmpul c5) pentru calul său din e5. Pe de altă parte, prin plasarea nebunului la b2, albul va anihila practic și puternicul nebun negru de la g7.

Rezultă in mod surprinzător că defectul principal al poziției negrului îl constituie tocmai dificultatea de a găsi cîmpuri bune și sigure pentru figurile sale, între care nebunul din c8 are cele mai reduse perspective.

Dacă nebunul este dezvoltat imediat pe cîmpul d7, atunci după h2—h3 se amenință capturarea calului din e5 prin f2—f4. De aceea negrul se gîndește să efectueze în primul rînd manevra Ce5—d7—c5 care ar putea îmbunătăți situația actuală a figurilor sale.

Cum se prezintă lucrurile în tabăra albului? Pionul avansat de la d5 îi asigură un substanțial avantaj de spațiu, deci o mai mare libertate de acțiune pentru figurile sale, armonios dezvoltate. Chiar și nebunul din g2 are o mare forță potențială, întrucît, împiedicînd o eventuală spargere prin c7—c6, obligă pe negru să păstreze neschimbată structura pionilor de pe flancul damei care limitează posibilitățile de activizare a figurilor.

Albul are deci un avantaj pozițional incontestabil și prin planul de joc adoptat el va trebui să tragă maximum de folos din neajunsurile constatate în poziția adversarului.

Pornind de la aceste premise, să urmărim procesul de gîndire al albului.

Prima reacţie ar fi aceea de a lua negrului posibilitatea plasării unui cal pe cîmpul c5. Aceasta sugerează imediat manevra a2—a3 şi b3—b4. Desigur, ea nu se va putea realiza cîtă vreme calul negru rămîne pe cîmpul e5, de unde atacă pionul c4. Judecînd astfel, albul ajunge la concluzia că manevra sa oricum nu poate fi împiedicată, întrucît în acest caz ar juca Cc3—b5 şi Dd1—c2 apărînd pionul c4 înainte de a juca b3—b4. Dar această judecată scoate la iveală un alt avanpost important pentru alb, cîmpul b5 (slăbit prin înaintarea pionului negru la a5), unde calul său ar putea ocupa o poziţie excelentă, atacînd pionii c7 şi d6 şi controlînd cîmpul d4.

În acest moment al procesului de gîndire albul îşi imaginează pentru figurile sale poziţia din diagramă. Se cristalizează acum şi continuarea ideii de joc.



Prin străpungerea c4—c5, albul va ameninţa fie deschiderea coloanei „c" şi fixarea unui pion slab pe cîmpul d6, fie avansarea în continuare a pionului pe cîmpul c6, restrîngînd şi mai mult posibilităţile de manevră ale figurilor negre. În plus pionul avansat şi bine apărat de la c6 poate juca un rol hotărîtor în orice final.

Odată cu deplasarea damei de pe cîmpul d1, albul va asigura şi legarea turnurilor, care urmează a fi plasate pe coloanele importante în funcţie de evoluţia jocului.

Ce poate opune negrul acestui plan de joc?

Albul nu are slăbiciuni evidente şi o încercare de atac imediat prin avansarea pionului „h" ar fi sortită eşecului. După 1.Nb2 h5 2.h3! h4 3.g4 urmat de f2—f4, atacul este blocat, iar caii negri obligaţi să se retragă pe poziţii lipsite de perspectivă.

Apare ca o necesitate evidentă modificarea poziţiei actuale a figurilor (regrupare) şi terminarea dezvoltării. Pentru aceasta, cei doi cai vor trebui să-şi părăsească actualele poziţii, unul pentru a se îndrepta spre cîmpul c5, iar celălalt pentru a elibera diagonala nebunului din c8.

Desigur că timpul pierdut cu aceste manevre se scurge în

favoarea albului, dar actuala poziţie a figurilor nu oferă negrului nici o idee de joc constructivă.

Partida Botvinnik—Reshevsky, jucată la marele turneu internaţional A.V.R.O. de la Amsterdam, 1938, a continuat astfel: 1.Nb2 Cd7 2.a3! Cc5 3. b4 Cd7 (Acum observă negrul că varianta pe care a avut-o iniţial în vedere 3...ab4 4.ab4 Ta1 5.Na1 Ca6, atacînd pionul b4, nu este posibilă, întrucît îndepărtarea calului negru de la apărarea cîmpului f6 oferă albului posibilitatea de a obţine un atac puternic şi surprinzător în acelaşi timp prin 6.Ce4! Cb4 7.g4! Ch6 — sau 7...Ce7 8.Ng7 Rg7 9.Da1 f6 10.Cf6! — 8.Ng7 Rg7 9.Dd4 f6 10.g5 Cg8 11.Cd2 g3 etc.) 4.Db3 Cd4 5. Cd4 Nd4 6.Tad1 Ng7 7.Tfe1 ab4 8.ab4 Cf6 9.h3! (Consecvent planului ales, albul împiedică mereu dezvoltarea figurilor negre. Acum, la 9...Nf5 ar urma 10.g4. Prin mutarea următoare, negrul încearcă să asigure cîmpul f5 pentru nebun) 9...h5 10.c5 Nf5 11.Cb5! (Albul şi-a realizat prima parte a planului său de joc, iar poziţia la care s-a ajuns seamănă mult cu cea imaginată iniţial. Pe de altă parte, negrul încă nu a reuşit să găsească poziţii bune pentru figuri, chiar nebunul din f5, abia scos în joc, avînd „probleme" din cauza ameninţării Cb5—d4) 11...Nd7 12.c6 bc6 13.dc6 Nc8 14.Cd6! Ne6 15.Te6 fe6 16.Cf5 De8 17. Cg7 Rg7 18.Td7 Tf7 19.Ne5! Rg8 20.Tc7 Tc7 21.Nc7 Ta1 22. Rh2 Ta7 23.Ne5 Tf7 24.c7 Cd7 25.Dc2! Tf8 26.c8D şi negrul a cedat.

Pentru jucătorul aflat în plină evoluţie, problema principală este aceea de a-şi forma un mod de gîndire corect. Cum trebuie să procedeze pentru a fi capabil să rezolve singur problemele complexe ce-i stau în faţă?

Răspunsul la această întrebare nu este greu de dat, deoarece singura cale posibilă o reprezintă antrenamentul, exerciţiul, aplicarea practică, într-un cuvînt, munca.

Pentru perfecţionarea în domeniul analizei se poate recurge la următoarele două modalităţi:

1. Studiul atent al partidelor jucate de maeştri şi al comentariilor acestora.

Există maeştri de şah ale căror comentarii fac o adevărată şcoală de analiză a poziţiilor, exprimînd cu limpezime planurile de joc în diferite stadii ale partidei.

Urmărind asemenea partide, un şahist trebuie să se situeze pe o poziţie activă, încercînd să găsească singur nu mutarea imediat următoare, ci ideea principală, planul logic de joc într-o anumită poziţie, confruntat apoi cu cel jucat sau exprimat în comentariile partidei studiate. Nu trebuie trase

concluzii pripite în urma unor analize superficiale. Un şahist trebuie să aibă răbdarea, dar şi ambiţia de a descoperi singur printr-o judecată logică şi o analiză aprofundată calea ce trebuie urmată. Numai procedînd astfel, fiind foarte exigent şi cinstit cu sine însuşi va reuşi să rezolve într-un mod corespunzător problemele puse în partidele practice, unde mutările, ca şi ideile aplicate, nu mai pot fi luate înapoi, iar partenerul de întrecere este judecătorul imediat al acţiunilor întreprinse.

2. Oricît de interesant şi de util este studiul partidelor jucate de maeştri, în ultima instanţă de cel mai mare folos sînt analizele proprii, modul în care un şahist reuşeşte să pătrundă singur înţelesul profund al unei poziţii, ideile şi planurile de joc. Pentru a se realiza progrese este deci necesară o amplă muncă de analizare scrisă a unui mare număr de poziţii şi partide, în care să se desfăşoare toate cunoştinţele şi întreaga capacitate analitică a unui şahist.

După cum remarcă fostul campion mondial M. Botvinnik: „. . . acele comentarii de partide scrise în fugă, în 1—2 ore, nu pot fi luate în consideraţie. O astfel de «analiză» joacă numai un rol negativ, pentru că se poate transforma într-o proastă obişnuinţă".

B. TEHNICA DE JOC

Răsfoind paginile diferitelor publicaţii şahiste, întîlnim adesea expresii de genul: „mai departe, realizarea avantajului este o chestiune de tehnică" sau „negrul şi-a apărat poziţia cu o tehnică exemplară" etc.

Ce reprezintă de fapt tehnica în jocul de şah?

Pentru a se înţelege mai bine această noţiune să amintim că fostul campion mondial A. Alehin considera o partidă de şah împărţită în două etape distincte: etapa de pregătire şi etapa de execuţie. Cu alte cuvinte, mai înainte este gîndirea logică, munca de concepţie, construcţia unei anumite poziţii, după care urmează faza decisivă a partidei, în care realizările obţinute trebuie concretizate.

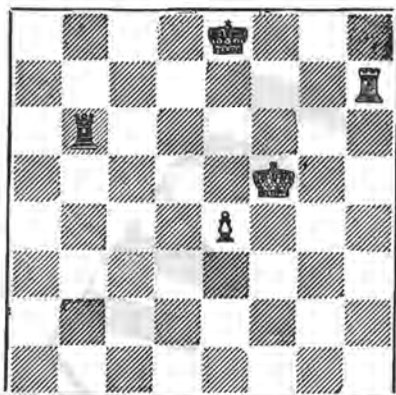
A avea tehnică de joc înseamnă, deci, a avea capacitatea de a finaliza o acţiune dinainte concepută, înseamnă a dispune de mijloacele necesare pentru a folosi la maximum resursele oferite de poziţie.

Un jucător de şah are o tehnică de joc cu atît mai avansată, cu cît cultura sa şahistă, cunoştinţele în domeniul strategiei sau al finalului sînt mai vaste, cu cît capacitatea sa

de calcul al variantelor concrete este mai mare. Din bagajul de cunoştinţe al unui şahist nu trebuie să lipsească elementele tehnice de bază, datorate cercetărilor sau experienţei practice a multor generaţii de maeştri ai şahului.

Pentru a explicita această idee, ne vom referi în primul rînd la finalul de partidă. Numeroase cărţi de finaluri prezintă poziţii ale sfîrşiturilor de partidă de la cele mai simple, pînă la cele de o complexitate deosebită. Între acestea există o mare diversitate de poziţii tipice, în care manevra de joc este atît de precis lămurită, încît realizarea avantajului sau obţinerea remizei capătă aproape un caracter mecanic.

Iată, de pildă, poziţia din diagramă. Albul are un pion în



plus, iar turnul plasat pe linia a 7-a a izolat regele negru, dar nu poate obţine victoria decît dacă reuşeşte să avanseze şi regele, astfel încît să poată combina ameninţările de mat cu cele de transformare a pionului. Este adevărat că turnul negru nu părăseşte orizontala a 6-a, împiedicînd astfel pătrunderea regelui alb, dar planul pare totuşi simplu de realizat, deoarece nu rămîne decît să se avanseze pionul la e6 şi apoi regele la f6. Urmează însă surpriza: 1.e5 Ta6 2.e6 Ta1! şi iată că după ce pionul a avansat pe orizontala a 6-a, regele alb nu mai poate scăpa de şahuri, de exemplu: 3.Rf6 Tf1 4.Re5 Te1 5.Rd6 Td1 etc. sau 3.e7 Te1 4.Rf6 Tf1 (sau chiar 4...Te6 5.Re6 pat) etc.

Această modalitate forţată de a obţine remiza, cînd regele părţii mai slabe se află în faţa pionului, a fost demonstrată de A. Philidor încă din anul 1777. Se mai remarcă în poziţia lui A. Philidor că salvarea negrului nu s-a bazat pe nişte mutări oarecare, ci pe o idee, pe un adevărat plan de apărare.

Cele mai complexe finaluri manifestă tendinţa ca, prin transformări sau simplificări, să se reducă la un final elementar, de esenţă, bine cunoscut în teoria finalurilor de partidă.

A cunoaşte, a înţelege şi a stăpîni aceste finaluri de esenţă înseamnă a poseda o armă extrem de puternică împotriva oricărui adversar şi, în orice caz, garanţia unei tehnici su-

perioare în tratarea sfîrşiturilor de partidă oricît de complexe.

În jocul de mijloc, datorită numărului mare de figuri şi pioni, asemenea manevre „fixe" sînt practic excluse. Ne aflăm într-un stadiu care solicită desfăşurarea tuturor cunoştinţelor de strategie şi tactică, manifestarea plenară a personalităţii şahiste.

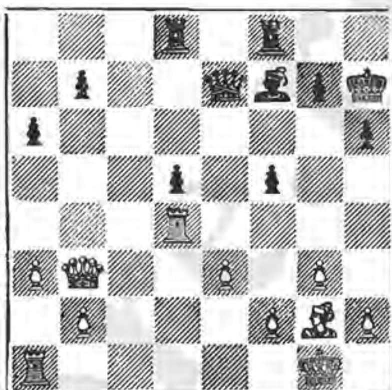
Cu toate acestea, din masa nelimitată a posibilităţilor s-au desprins o serie de „motive" strategice sau tactice cu o mare repetabilitate, în cadrul cărora a fost posibilă elaborarea unor principii şi reguli de joc cu valoare generală. Între acestea amintim: străpungerea, valorificarea unei coloane deschise, valorificarea majorităţii de pioni, jocul cu pion izolat şi împotriva pionului izolat, combinaţiile tactice tipice etc.

Experienţa teoretică şi practică a multor generaţii de maeştri ai şahului reprezintă o „zestre tehnică" ce trebuie asimilată de orice jucător care doreşte să se perfecţioneze în arta şahistă.

Lucrarea de faţă nu îşi propune să prezinte „in extenso" aceste motive strategice sau tactice, numeroase cărţi sau reviste ocupîndu-se pe larg de acest subiect.

Pentru a ilustra cele expuse ne vom limita numai la cîteva exemple.

Să privim poziţia din diagramă, împrumutată din par-



tida Petrosian—Ree, jucată în marele turneu de la Las Palmas, 1973. Superioritatea poziţională a albului este atît de mare încît se poate afirma fără nici o reţinere că obţinerea victoriei nu este decît o problemă de ... tehnică.

Într-adevăr, pionul negru d5 este slab, blocat, atacat, nebunul alb este activ, iar cel negru, redus la un rol de apărător fără nici o altă perspectivă, întrucît toţi pionii albului sînt plasaţi pe cîmpuri negre.

Cum poate fi obţinută victoria pe o cale lipsită de echivoc? Atacul simplu al pionului d5 nu este suficient, deoarece negrul dispune de resurse pentru a-l apăra.

Dacă într-o asemenea poziţie există o metodă de joc logică, care să „forţeze" victoria, înseamnă că ea poate fi apli-

cată și în alte poziții, avînd caracteristici strategice similare, căpătînd astfel o valoare mai generalizată, ce depășește în orice caz cadrul unei singure partide.

Odată cu punctele cuprinse în manevra de cîștig specifică acestui gen de poziții, vom arăta și felul în care Petrosian le-a aplicat practic, obținînd victoria.

1. Se atacă la maximum pionul slab, obligînd negrul să-și mobilizeze toate forțele spre a-l apăra: 1.Tad1 Td7 2. Dd3 De5 3.b4 Tfd8.

2. Prin diferite manevre, profitînd de pasivitatea la care este constrîns, se creează în dispozitivul advers o nouă slăbiciune: 4.h4 h5 5.Tc1 Rh6 6. Tc5 g6 7.Dc2 Rh7 8.Nf3 Ne6 9. Rh2 Tf7 10.Dc3 Te7 11.a4 Ng8 12.Dd3 T7d7 13.b5! ab5 14.Tb5.

3. Prin atacul simultan al celor două slăbiciuni, atenția adversarului va fi dispersată pe cele două fronturi și arareori dispune de mijloace suficiente de apărare: 14...Nf7 15. Db1 De7 16.Tdb4. Pionul b7 este pierdut, deoarece la 16... Tb8 urmează înaintarea pionului a4—a5—a6. A mai urmat 16...d4 17.ed4 f4? 18.Th5 și negrul a cedat.

Poziția din diagramă a survenit în partida Keres—Mecking, San-Antonio, 1972. De această dată albul are un pion izolat — d4 —, dar unui observator atent nu-i poate



scăpa diferența fundamentală față de poziția analizată anterior. Toate figurile se află încă în plină luptă, iar libertatea de mișcare a acestora face ca slăbiciunea pionului izolat să scadă în importanță.

Avînd mobilizate toate forțele, albul nu se preocupă acum de apărarea pionului d4, ci de valorificarea maximă a diagonalelor și coloanelor, pentru a ataca în centru și pe flancul regelui. În treacăt se amenință d4—d5, scăpînd de slăbiciune și deschizînd coloanele centrale pentru turnuri.

A urmat: 1...Cd5 2.Nb1 g6 3.Nh6 Cc3 4.bc3 Te8 5.c4 Dd6 6.Te3 Nf6 7.d5! ed5 8.cd5 Cd7 9.Na2 Cc5 10.Dd2 Te3 11.De3 Ca4 12.Te1 Dd8 13.d6 Cc3 14. Nf7 Rh8 15.d7 și negrul a cedat.

Din exemplele prezentate, avînd motivul strategic „jocul cu și împotriva pionului izolat",

se desprind următoarele două concluzii:

1. În poziții simplificate, cu tendințe spre final, pionul izolat constituie un avantaj de cele mai multe ori decisiv.

2. În poziții complicate, cu multe figuri, dezavantajul pionului izolat se estompează, fiind compensat de mobilitatea figurilor.

Deci, jucînd împotriva pionului izolat, tendința corectă este de simplificare, de trecere în final, iar jucînd cu pion izolat, trebuie păstrate cît mai multe figuri, pentru a compensa printr-un joc activ slăbiciunea strategică.

Confirmate în sute de partide practice, aceste concluzii capătă valoare de principii logice, inatacabile și intră în patrimoniul cunoștințelor necesare de strategie și tehnică șahistă.

După cum arătam anterior, asemenea motive strategice sau tactice (combinații tipice) sînt numeroase, ele reprezentînd pentru orice jucător de șah un bun cîștigat prin strădania predecesorilor, dar în același timp condiția practicării unui joc de calitate, a unei tehnici la nivelul cerut de șahul contemporan.

CAPITOLUL II

ANALIZA DINAMICĂ. DESPRE DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII TACTICE

Arătam anterior că unul dintre „păcatele“ multor șahiști îl constituie generalizarea excesivă a gîndirii. Preocupați aproape exclusiv de aprofundarea strategiei unei poziții, de planurile de joc proprii sau de cele ale adversarului, aceștia omit faptul că absolut fiecare poziție, care de-a lungul unei partide se schimbă mutare de mutare, conține o serie de elemente cu caracter tactic, uneori atît de surprinzătoare, de puternice încît, nesesizate la timp, pot modifica fundamental cursul normal, logic al unei partide, provocînd adevărate răsturnări de situații.

Iată un exemplu tipic de acest gen, împrumutat din a 4-a partidă a meciului pentru titlul mondial, jucat în anul 1934 între Alehin și Bogoliubov.

Superioritatea strategică a negrului este evidentă. El dispune de un puternic nebun de cîmpuri albe, stăpînește importantul cîmp central d5 și are în perspectivă obiective con-



crete de atac în pionii albi de la a5 și d4, în timp ce ocuparea coloanei „c“ de către alb nu prezintă deocamdată nici un pericol, toate cîmpurile de pe această coloană din dispozitivul negrului fiind bine apărate. Prin ultima sa mutare (g6—g5) negrul își dezvoltă în mod metodic planul de joc prin care pune în valoare toate avantajele strategice amintite și care constă în deschiderea coloanei „g“ pentru unul din turnurile sale, care, în colaborare cu nebunul din b7, tre-

buie să ducă la concretizarea avantajului poziţional actual.

În această poziţie, însă, Alehin joacă 1.g3—g4!! şi, deodată, aspectul jocului se schimbă! Se produce o adevărată abundenţă de posibilităţi tactice, încît bunele principii strategice cad pe planul al doilea.

A urmat: 1...Cf4 (dacă 1... fg4 2.f5! Rf7 3.fe6 Re6 4.Cg3 urmat de Te1) 2.Cf4 gf4 3.gf5 e5 4.Te1! ed4 5.Te7 Te7 6.Nh4 Rf7 7.Ne7 Re7 8.Tc7 Td7 9.f6 Re8 10.Ng6 Rd8 11.f7 Rc7 12. f8D f3 13.Db4 Td6 14.Nd3 şi negrul a cedat.

Desigur că negrul s-a pripit jucînd imediat g6—g5 sau nu a sesizat pur şi simplu resursele combinative ale poziţiei. Important este să se înţeleagă în mod just sensul exemplului de mai sus.

Pentru clarificarea unei poziţii este deci necesară capacitatea de a calcula în mod exact un număr determinat de variante.

Nu se pot imagina succese creatoare în domeniul şahului fără ridicarea treptată, la un nivel cît mai înalt, a capacităţii de calcul al variantelor concrete.

Nu există jucător de şah care, analizîndu-şi o partidă proprie, să nu constate şi să nu regrete că „nu a văzut" o mutare sau un şir de mutări, ori că pentru calcularea unor variante relativ simple a consumat foarte mult timp de gîndire sau că, în sfîrşit, în poziţii critice, se pierde literalmente, neştiind ce să facă mai departe.

Explicaţia este întotdeauna aceeaşi şi ea constă în incapacitatea sau capacitatea redusă de a calcula variantele.

Se pun o serie de întrebări la care răspunsul nu este chiar atît de simplu: cîte mutări şi cîte variante trebuie calculate, care variante şi care mutări, în cît timp trebuie efectuat calculul etc.?

Dacă ar fi să enunţăm o definiţie a unui calcul corect, aceasta ar putea suna în felul următor:

CALCULUL CORECT AL VARIANTELOR CONCRETE ÎNTR-O ANUMITĂ POZIŢIE ESTE ACELA CARE CUPRINDE TOATE VARIANTELE STRICT NECESARE, CU UN NUMĂR SUFICIENT DE MUTĂRI **PENTRU CLARIFICAREA POZIŢIEI**, EFECTUAT ÎN CEL MAI SCURT TIMP POSIBIL.

Dacă acceptăm definiţia de mai sus, înainte de a avansa în cuprinsul problemei pe care o analizăm, este bine să lămurim cînd anume putem considera poziţia clarificată, pentru a opri procesul de calcul al variantelor.

Pe scurt, putem considera poziţia clarificată atunci cînd la sfîrşitul calculului rezultă:

a) **Intr-o poziţie mai slabă:** remiză sau cele mai bune şanse de salvare.

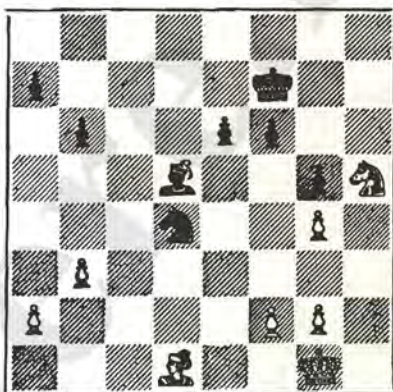
b) **Intr-o poziţie superioară:** cel mai scurt drum pentru cîştig (mat, avantaj material, avantaj poziţional, final teoretic cîştigat) sau cele mai bune şanse pentru cîştig.

c) **Intr-o poziţie egală:** cele mai bune perspective obiective pentru continuarea luptei.

Iată dar o serie de probleme foarte precise ce stau în faţa unui jucător de şah. El trebuie să aibă capacitatea de a calcula toate variantele, cu toate mutările necesare pentru clarificarea poziţiei, capacitatea de a discerne, de a alege pentru calcul numai acele variante care sînt strict necesare elucidării unei situaţii (celelalte reprezentînd un balast, un consum inutil de timp) şi, toate acestea, cît mai repede cu putinţă, întrucît într-o partidă de şah timpul de gîndire este limitat şi el nu trebuie irosit în nici un chip.

Practic, nu există poziţie care să nu necesite calcul de variante. Dar, în timp ce unele sînt elucidate rapid printr-un calcul care implică puţine variante, relativ simple, altele prezintă un grad de complexitate deosebit de ridicat, care obligă la calcularea unei adevărate reţele de variante şi subvariante. Asemenea poziţii reclamă o mare capacitate de concentrare, experienţă şi forţă de calcul.

Poziţia din diagramă a survenit în partida Riumin—Capablanca, Moscova, 1936, negrul fiind la mutare.



Este un final favorabil negrului (figuri active în centrul tablei şi pionii adverşi atacabili pe cîmpurile albe), relativ simplu şi uşor de calculat, în care un jucător cu oarecare experienţă „vede" repede că după 1...Cb5! negrul cîştigă forţat un pion.

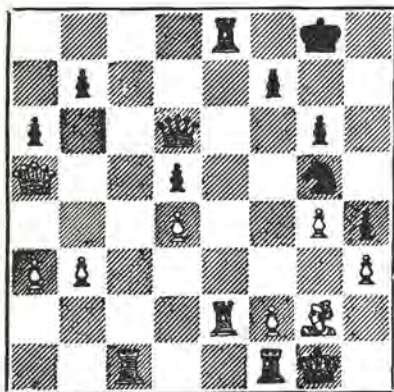
Impotriva ameninţării 2... Cc3, cu cîştigul pionului a2, albul are la dispoziţie următoarele apărări:

— 2.a4 Cc3 3.Nc2 Ce2 4.Rf1 Cd4 etc.

— 2.Nc2 Cc3 3.a3 Ce2 4.Rf1 Cd4 etc.

— 2.Nf3 Nf3 3.gf3 Cc3 4.a4 (4.a3 Cb1 5.a4 Cd2 etc.) Ce2 5. Rg2 (5.Rf1 Cd4) Cc1 6.b4 Ca2 7.b5 Cc3 etc.

Iată un alt exemplu, mai complicat decît primul, într-o poziţie rezultată din partida Uhlmann—Averbach, Dresda, 1956.



Negrul se află la mutare şi, datorită poziţiei active a figurilor sale, are posibilitatea să organizeze un atac direct asupra rocadei slăbite a regelui alb, combinat cu perspectiva permanentă de trecere într-un final superior, eventual cu avantaj material.

Marele maestru Averbach găseşte o mutare splendidă, 1... Te8—e3!!, care pune dintr-odată în valoare toate atuurile poziţionale ale negrului.

Desigur că, la tablă, urmările unei asemenea mutări au trebuit să fie departe şi precis calculate.

După 1...Te8—e3!! negrul ameninţă să cîştige imediat material (pionii b3 şi h3) şi din acest motiv albului nu îi stau la dispoziţie decît două replici mai importante:

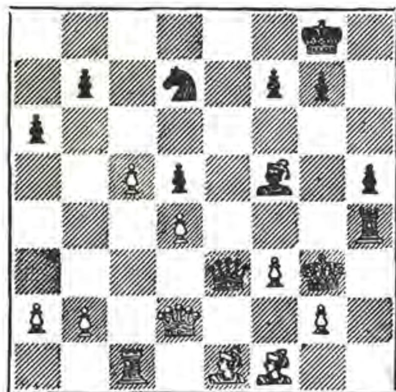
a) 2.Tc3! b6! 3.Da6 Tc3 4. De2 Ch3 5.Nh3 Th3 6.De5 De5 7.de5 Tb3 cu avantaj material decisiv.

b) 2.fe3 Tg2! 3.Rg2 Dg3 4. Rh1 Dh3 5.Rg1 De3! 6.Rh1 (sau 6.Tf2 Ch3 7.Rh1 Cf2 8.Rg2 h3 9.Rf1 Cd3 cu cîştig) 6...Dh3 7. Rg1 Dg3 8.Rh1 Cf3 9.Dd8 Rg7 10.Tf3 Df3 11.Rh2 Df4 (iată pentru ce a trebuit luat pionul e3 la mutarea 5) 12.Rg2 Dg4 13.Rf2 Df4 14.Re2 Dc1 15.Dd5 Dc2 16.Re3 Dc6 şi finalul este cîştigător pentru negru.

Unor cititori ultima variantă le va părea poate prea lungă pentru un calcul obişnuit la partidă. În realitate, varianta respectivă cuprinde multe mutări unice, atacuri şi riposte forţate mutare de mutare, fără fineţi deosebite şi, de asemenea, multe şahuri. În definitiv acesta a fost numărul de mutări necesar a fi calculate, cerut de poziţie, pentru a fi elucidată.

Alţi cititori vor considera concluzia finală a ultimei variante insuficient de concludentă. Acestora le arătăm că nu este de ajuns a calcula bine. Pe lîngă aceasta sînt necesare cunoştinţe temeinice asupra strategiei şahiste sau asupra finalurilor de partidă, pentru a avea capacitatea de a aprecia în mod just poziţia finală de la sfîrşitul unui calcul.

Poziţia din diagramă a survenit în partida Alatorţev—Holmov, jucată la a XVI-a ediţie a Campionatului de şah al U.R.S.S., 1949.



Regele alb se află într-o plasă de mat şi, în asemenea situaţie, variantele de atac posibile trebuie calculate pînă la deplina lor clarificare.

Negrul se află la mutare, dar Holmov, fără a aprofunda poziţia, a jucat repede 1...De7, după care albul a reuşit să scape din încleştare, partida terminîndu-se remiză.

După cum a arătat ulterior maestrul Mikenas, negrul putea cîştiga dacă ar fi depus efortul de a calcula pînă la capăt varianta: 1...Dg1! 2.Rh4 f6! 3.Rg3 (sau 3.g4 g5 4.Rh3 Ng4 5.fg4 hg4 mat) 3...g5 4.f4! g4 (cu ameninţarea 5...h4) 5.Tc3 (cu scopul de a interpune turnul la h3 după 5...h4 6.Rh4 Dh2) 5...Cf8! (ameninţă 6...Cg6 şi 7...h4 mat) 6.Df2! h4 7.Rh4 Cg6 8.Rh5 (dacă 8.Rg3 Dh1 şi mat) 8...Dh1 9.Th3 gh3 10.gh3 (sau 10.g4 h2 11.gf5 Dg1 12. Ng2 Dg2! etc.) 10...Rh7! 11.h4 Dg1! şi mat în cîteva mutări (12.Dg1 Cf4 mat).

Am prezentat aceste cîteva exemple pentru ca cititorul să înţeleagă şi să reflecteze asupra nivelului cantitativ şi calitativ la care este necesar a se face calculul concret de variante în timpul partidei.

Desigur, creşterea capacităţii de calcul se face în mod treptat. Pentru aceasta, începutul trebuie făcut printr-o amplă autoanaliză, o testare a posibilităţilor de care dispunem pe această linie, făcută cu un deosebit simţ autocritic, cu o sinceritate deplină.

Analizarea atentă a propriilor partide, precum şi cîteva exerciţii de calcul vor fi credem suficiente pentru a ne edifica asupra nivelului la care ne aflăm din acest punct de vedere. Eventualele concluzii cu caracter negativ, rezultate în urma acestor testări, nu trebuie să descurajeze. Un rău scos la iveală este întotdeauna mai uşor de înlăturat. Abia apoi urmează pasul următor, care constă într-o muncă susţinută şi metodică pentru înlăturarea defectelor constatate.

Ce cuprinde în fond munca de perfecţionare la care ne referim? Cum trebuie procedat practic?

În mod concret, se cere efectuarea unui mare număr de exerciţii de calcul al variantelor concrete, în diferite poziţii, urmărindu-se cu precădere următoarele obiective:

— Capacitatea de a calcula cel mai mare număr de mutări posibil în variantele forţate.

— Capacitatea de a tria rapid variantele, alegînd pentru calcul numai acele variante absolut necesare pentru clarificarea poziţiei, evitînd astfel un consum exagerat şi inutil de timp şi de energie.

— Accelerarea vitezei de calcul.

Cu 30 de ani în urmă, adresîndu-se jucătorilor de categoria I şi candidaţilor de maeştri, marele maestru sovietic Kotov a indicat o metodă pentru efectuarea exerciţiilor de calcul, pe care o considerăm foarte practică şi o recomandăm ca atare cititorilor.

Procedura este următoarea:

1. Se alege o poziţie provenind dintr-o partidă practică, cunoscîndu-se prima mutare (a albului sau a negrului), cu care se începe calculul.

2. Se fixează un anumit timp de gîndire, de exemplu 30—40 minute, potrivindu-se in consecinţă ceasul de control.

3. Se trece la exerciţiul propriu-zis, constînd în calcularea numărului maxim de variante şi mutări posibile, desigur fără a se atinge sau muta figurile.

4. După epuizarea timpului de gîndire, se notează într-un caiet special toate variantele şi mutările ce au fost calculate, această operaţie urmînd a se face fără mutarea figurilor.

5. Se verifică prin analiză calculul efectuat, într-un număr cît mai mare de posibilităţi, pînă la aprecierea definitivă a poziţiei, notîndu-se următoarele elemente:

— Variantele şi mutările care au fost corect calculate.

— Variantele şi mutările calculate greşit.

— Variantele şi mutările omise din calcul.

— Variantele şi mutările care trebuiau să fie calculate precum şi pe cele care au fost calculate în mod inutil.

6. Se repetă exerciţii cuprinzînd poziţii cu acelaşi grad de dificultate şi în cadrul aceluiaşi timp de gîndire, pînă la obţinerea unor rezultate satisfăcătoare.

7. Se începe o nouă serie de exerciţii de calcul, după acelaşi procedeu, dar reducîndu-se cu 5—10 minute timpul de gîndire şi aceasta pînă la stabilirea unei capacităţi de calcul corespunzătoare, pentru un timp de gîndire anumit (10—15—20 min.), în funcţie de gradul de dificultate al exerciţiilor alese.

8. Se repetă întregul ciclu pentru exerciţii cuprinzînd po-

ziţii cu un grad de dificultate sporit faţă de cele anterioare.

Vom înţelege că perfecţionarea în domeniul calculului necesită nu numai o muncă deosebită, dar în acelaşi timp multă străduinţă şi concentrare.

Dacă maeştrii de şah rezolvă în mod intuitiv problema „alegerii" variantelor ce trebuie calculate sau nu într-o anumită poziţie, aceasta se datorează în ultimă instanţă tot muncii care a format în timp intuiţia.

Desigur că nu se pune problema de a se ajunge la un stadiu de perfecţiune care să permită cercetarea tuturor posibilităţilor existente într-o poziţie dată. Acceptînd că eliminăm prin raţiune 90% din aceste posibilităţi, numărul de variante şi mutări ce ar rămîne de calculat este uriaş.

Scopul pe care trebuie să-l urmărească fiecare şahist este acela de a-şi dezvolta continuu capacitatea de calcul, spre a fi capabil de a răspunde la un nivel cît mai înalt cerinţelor poziţiei din acest punct de vedere.

Arătam anterior că practic nu există poziţie care să nu necesite o verificare prin calcul. Iată de ce exerciţiile alese vor trebui să includă poziţii din diferite stadii ale partidei (deschidere, joc de mijloc, final), îmbrăcînd forme diversificate (atac la rege, poziţii ce trebuie apărate, valorificarea unor avantaje materiale sau poziţionale etc.).

Este important a se face eşalonarea de la simplu la complicat, ţinînd seama de posibilităţile REALE de care dispunem.

Practicarea exerciţiilor de calcul concret trebuie să capete un caracter de obişnuinţă, asemănător „încălzirii" sportivilor din diferite ramuri de sport. Perseverînd pe această cale, rezultatele nu vor întîrzia să apară.

CONCLUZII

În capitolele precedente am acordat un spaţiu larg analizei, ca element esenţial al procesului de gîndire şahistă, cu cele două componente de bază, respectiv analiza exterioară (strategică) şi analiza interioară (dinamică).

Pe durata de desfăşurare a unei partide de şah, nu se poate trage o linie de demarcaţie între momentele de analiză strategică şi tactică. Procesul de gîndire într-o anumită poziţie este unic, elementele sale componente completîndu-se unele pe altele, astfel încît produsul finit al acestei judecăţi complexe (mutarea) să aibă un caracter unitar şi o va-

loare justificată din toate punctele de vedere.

Dar ce trebuie făcut spre a ne însuşi acest mod de gîndire complex, pentru a realiza sincronizarea gîndirii strategice cu cea tactică? Nu există decît o singură soluţie: PRACTICA ŞAHISTĂ.

Procesul de instruire a unui şahist are foarte multe laturi şi nu trebuie neglijat aspectul practic al problemei.

Este o mare diferenţă între a parcurge analizele strategice sau tactice ale unei poziţii, aşa cum sînt ele prezentate într-o carte de şah, şi a aplica în mod concret cele asimilate pe această cale.

Citind un roman, sîntem uneori atît de adînc impresionaţi de caracterul sau faptele unui personaj, încît simţim o nevoie imperioasă şi imediată de a-i urma exemplul. De cele mai multe ori, însă, viaţa se dovedeşte atît de diferită de viziunea artificială pe care ne-am format-o, încît bunele noastre intenţii rămîn nerealizate. Cîştigul în cele din urmă va fi totuşi de partea noastră, căci lecţia primită va folosi în viitor.

La fel se petrec lucrurile în şah! Ce s-ar întîmpla dacă ne-am prezenta la o partidă de şah avînd drept unică formă de pregătire lectura celor mai bune cărţi de teorie, strategie şi tactică şahistă?

Adversarul nostru, mai puţin „tobă de carte", dar incomparabil mai antrenat din punct de vedere practic, va comite numeroase erori de concepţie, dar simţul său şahist şi îndemînarea tactică, formate prin jocul practic, îi vor permite să ne dejoace savantele raţionamente. Dacă însă la studiul profund al strategiei şahiste vom adăuga experimentarea ei practică în partide de antrenament sau, mai ales, de concurs, dacă vom urmări cu perseverenţă în procesul de perfecţionare şahistă creşterea capacităţii de a efectua analiza dinamică a poziţiilor prin dezvoltarea aptitudinilor combinative şi de calcul, atunci, în curînd, acelaşi adversar va deveni uşor de depăşit, micile sale curse şi combinaţii fiind anticipate şi înlăturate fără dificultăţi.

Deci, să învăţăm, să studiem, să pătrundem în adîncurile pline de subtilitate, logică şi frumuseţe ale gîndirii şahiste, dar să nu uităm că numai aplicarea practică, în focul luptei şahiste directe, a tuturor cunoştinţelor acumulate ne asigură formarea ca şahişti de valoare, cu o personalitate proprie, capabili a deveni noi înşine adevăraţi creatori.

P A R T E A a II-a

PREGĂTIREA TEORETICĂ

CONSIDERAȚII GENERALE

Jocul în deschidere se dezvoltă după aceleași reguli și principii ce guvernează o partidă de șah în ansamblul ei. În aceste condiții, se pun următoarele întrebări:

1. Ce considerente fac ca pregătirea teoretică să constituie un capitol amplu și de sine stătător în cadrul pregătirii tehnice generale?

2. Ce anume a condus la dezvoltarea atît de spectaculoasă, cantitativă și calitativă, a studiului deschiderilor?

Elementul principal, cu un caracter strict particular fazei de început a partidei, care poate răspunde la întrebările de mai sus, îl constituie posibilitatea de care dispune orice jucător, în poziția inițială a figurilor, de A ALEGE calea pe care dorește să o urmeze în partida respectivă. Hotărît să joace o deschidere sau alta, el are posibilitatea să analizeze anticipat ideile, planurile de joc și continuările cu caracter tactic ale pozițiilor ce pot surveni în deschiderea aleasă.

Aceasta a deschis un orizont practic nelimitat cercetărilor teoretice, descoperindu-se mereu, de-a lungul timpului, idei și planuri noi de joc sau chiar noi deschideri.

Pornind de la aceste premise, elementele de bază ale pregătirii șahiste vor fi prezentate în cadrul a patru capitole:

I. Despre înțelegerea și abordarea justă a deschiderilor.

II. Ideile strategice ale deschiderilor.

III. Alegerea deschiderilor și alcătuirea repertoriului personal de deschideri.

IV. Aspecte actuale ale pregătirii teoretice.

CAPITOLUL I

DESPRE ÎNȚELEGEREA ȘI ABORDAREA JUSTĂ A DESCHIDERILOR

De felul cum se începe o partidă de șah depinde adeseori rezultatul ei final. Este caracteristică începătorilor graba de a termina mai repede faza de deschidere, pentru a începe „adevărata" luptă șahistă, dar mai ales o încredere nemărginită în infailibilitatea teoriei șahiste. Ei învață pe dinafară din manuale nenumărate „variante teoretice" și pîndesc adversarul pentru a-l „prinde" într-o asemenea variantă, dar au surpriza neplăcută de a constata că realizarea avantajului despre care se vorbește în cărți nu este întotdeauna așa de ușoară. Șahul nu este un joc mecanic și, ca atare, el nu se poate baza în mod exclusiv pe memorie.

Logica specifică jocului de șah, la care ne-am referit în capitolele precedente, este aceeași în toate fazele de desfășurare a unei partide, deci și în deschidere. În acest fel, ANALIZA complexă strategică și tactică constituie fundamentul înțelegerii juste a ideilor și planurilor de joc, atît de diverse, de cuprinzătoare și de subtile ale deschiderilor.

Strategia deschiderilor derivă din legile strategiei șahiste generale. În deschidere, ca și în jocul de mijloc, nu trebuie căutată o mutare, fie ea chiar cea mai bună, ci o serie de mutări, un plan realizabil, desprins din analiza poziției care furnizează directivele ce trebuie urmate.

Numai în acest fel partida de șah devine dezvoltarea, într-o manieră logică, a unui plan de joc conceput în faza de deschidere.

Chiar jucători cu o oarecare experiență, atrași de mici combinații, comit greșeala de a căuta **o mutare,** nu sesizează că s-au îndepărtat de planul de joc, firul conducător al partidei, și de cele mai multe ori rămîn cu impresia că înfrîngerea lor se datorează necunoașterii unor variante teoretice.

Continuarea jocului pune în evidenţă modul de realizare a acestui plan. Urmează: 4...d6! 5.f4 de5 6.fe5 Cc6! atacînd pionul d4. Acum, după 7.Cf3 Ng4! sau 7.Ne3 Nf5 amenințînd 8... Cb4 urmat de 9...c5! cu un nou atac asupra pionului d4, se vede cum centrul spectaculos al albului a dispărut, iar negrul își dezvoltă cu amenințări figurile, recuperînd tot timpul pierdut la primele mutări.

Acesta este un bun exemplu de felul cum trebuie gîndit în deschidere.

Negrul nu a avut în vedere mutări izolate, ci o serie de mutări, legate între ele prin firul logic al unui plan de ansamblu.

Înainte de a avansa în cuprinsul subiectului de care ne ocupăm, este bine să subliniem primele concluzii la care am ajuns:

1. Începutul partidei nu se tratează prin mutări izolate, făcute la întîmplare, ci în baza unui plan de ansamblu.

2. Respectînd aceleași principii și scopuri fundamentale, deschiderile se dezvoltă în baza unor planuri cu caracter specific, desprinse prin analiză din configurația strategică caracteristică fiecăreia.



Dacă la primele mutări, planurile de joc sînt abia conturate, treptat, pe măsură ce partida avansează, se produc clarificări în structura pionilor și poziția figurilor. Se creează astfel bazele necesare unor analize strategice de amănunt și elaborării planurilor de joc specifice.

Să luăm drept exemplu deschiderea „Indiana Nimzovici".

Am mai arătat că mutările de început, caracteristice acestei deschideri: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4, exprimă în modul cel mai general o formă de abordare a disputei pentru ocuparea sau controlul cîmpurilor centrale și, ca obiectiv primordial, a cîmpului e4. Numeroase deschideri urmăresc, sub alte forme de expresie, aceleași obiective. Dar este suficient ca partida să mai avanseze doar două mutări, de exemplu: 4.a3 Nc3 5.bc3 (vezi diagrama), ca



să se formeze o structură de pioni bine determinată, capabilă să furnizeze, chiar în acest

stadiu al partidei, elementele necesare elaborării planurilor de joc.

Să încercăm desprinderea acestor planuri din analiza poziției.

Structura pionilor este clar favorabilă negrului, deoarece albul are doi pioni dublați pe coloana „c". Plecînd de la acest element strategic, planul general de joc al negrului se impune de la sine: să fixeze pionii dubli și apoi să-i atace.

Fixarea pionilor se realizează cel mai simplu și imediat prin c7—c5! Mai departe se va ataca pionul cel mai apropiat, adică c4, prin manevra b7—b6, Nc8—a6 și Cb8—c6—a5.

Desigur că la realizarea efectivă a acestui plan nu pot fi omise intențiile albului.

Pentru dublarea pionilor pe coloana „c", albul a obținut în compensație perechea de nebuni. Nu trebuie pierdut din vedere obiectivul principal: centrul tablei și în primul rînd punctul e4.

Prin f2—f3 și e2—e4 sau manevra e2—e3, Nf1—d3 și e3—e4, albul va ocupa centrul, care, asociat cu perechea de nebuni, îi va deschide imediat perspective de atac pe flancul regelui. Dacă negrul, prin d7—d5, se va opune ocupării centrului, atunci, odată cu schimbarea pionului slab de la c4, albul rămîne cu perechea de nebuni „curată", fără a lăsa negrului vreo compensație.

În linii mari, deci, planurile de joc sînt de pe acum conturate: albul să ocupe rapid centrul și să dezlănțuie atacul asupra regelui, asigurînd însă apărarea pionului slab de la c4; negrul să stopeze avalanșa de pioni albi în centru și atacul asupra regelui, intensificînd în același timp presiunea asupra pionului c4.

Elaborarea planului de joc trebuie deci să izvorască din elementele strategice concrete ale unei anumite poziții. Numai un asemenea plan, obiectiv, **care ține seama atît de punc**tele puternice cît și de slăbiciunile poziției, este real și are șanse să se realizeze.

Mai departe se cer îndeplinite alte trei condiții de importanță egală:

— consecvență în aplicarea planului de joc;

— dezvoltarea corectă, în jocul de mijloc, a planului conceput în faza de deschidere;

— considerarea elementelor tactice.

Prima condiție echivalează cu o lege, deoarece la șah, ca în orice altă activitate omenească, dezordinea este cea mai rea tactică. Planul de joc nu se alege la întîmplare, ci decurge în mod logic din elementele strategice ale poziției. Abaterea de la planul corect este egală cu pierderea partidei.

A doua condiție ține de pregătirea tehnică generală, de

capacitatea de a aprecia just poziţia şi de a găsi calea cea mai corectă pentru realizarea planului de joc.

Această problemă a fost tratată pe larg în prima parte a lucrării de faţă şi se va regăsi în capitolul următor, privind ideile strategice ale deschiderilor.

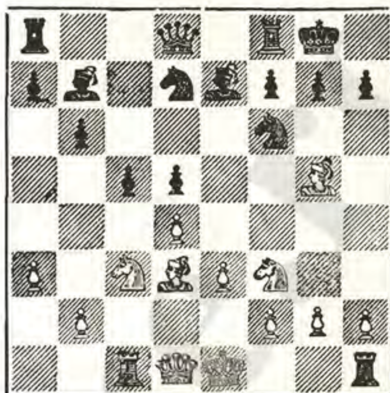
Privitor la cea de a treia condiţie, trebuie arătat că nu ne referim la gafele grosolane, ci la aspecte tactice mai subtile.

Ideile deschiderilor nu pot fi aplicate în mod mecanic. Gîndirea logică trebuie sincronizată cu cea tactică. Un jucător cu experienţă, urmărindu-şi planul de joc, şi-a format reflexul verificării tactice a poziţiei. Cu toate acestea, atenţia şi verificarea tactică a poziţiilor sînt mereu necesare, deoarece şi maeştrilor experimentaţi li se întîmplă să aibă scăpări grave de acest gen.

Să urmărim cîteva exemple.

În partida **Olafsson—Parma, Reykjavik, 1975,** după 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Nb7 5.Cc3 d5 6.cd5 ed5 7.Ng5 Ne7 8.e3 0—0 9.Tc1 Cbd7 10.Nd3 c5 a survenit poziţia din diagramă.

Dorind să stînjenească plasarea turnului negru pe cîmpul c8, Olafsson „uită" să facă rocada, joacă 11.Nf5? g6 12.Nh3 Na6! şi iată regele alb prins în



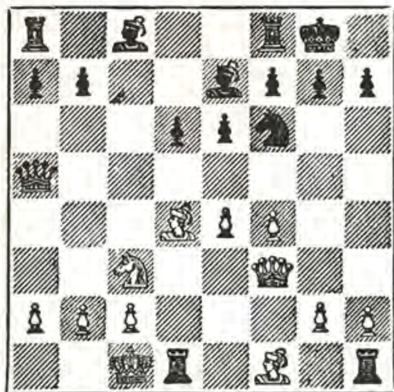
centrul tablei, de unde scapă numai cu pierderi de material.

A urmat: 13.Da4 cd4! 14. Da6 dc3 15.b4 Ce4 16.Nh6 Te8 17.0—0 Nd6 18.Dd3 Ce5 19.Ce5 Ne5 20.g3 Nh8 21.f3 Cd2 22. Tf2 Df6 23.f4 d4 24.ed4 Dd4 25.Tc3 Ce4 şi albul cedează.

Un alt exemplu de nesincronizare a analizei strategice cu cea dinamică a survenit în partida **Ghindă—Mititelu, la Campionatul R.S.R., 1974.**

După 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.f4 e6 7.Ne3 Ne7 8.Df3 0—0 9.0—0—0 Cd4 10.Nd4 Da5 (vezi diagrama din pag. 45) albul are o dezvoltare superioară de care urmează să beneficieze atacînd în centru prin e4—e5, sau pregătind corespunzător atacul pe flancul regelui prin g2—g4—g5.

Albul a jucat precipitat 11. g4? examinînd doar superficial varianta forţată care urmează, astfel că după 11...e5 12.g5 Ng4! 13.Dg2 ed4 14.gf6 dc3 15.fe7





Da2! 16.ef8D+ Tf8 17.bc3 Da1 18.Rd2 Dd1 poziţia lui s-a prăbuşit definitiv.

Foarte instructivă este şi celebra partidă **Bronştein—Najdorf,** jucată în „Turneul candidaţilor la titlul mondial", Budapesta, 1950, care, la vremea ei, a reprezentat o contribuţie teoretică deosebit de valoroasă adusă variantei Sämisch din deschiderea „Indiana Nimzovici".

După: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 6.e3 Cc6 7.Nd3 0—0 8.Cge2 d6 9.e4 Ce8! 10.0—0 b6 11.f4! s-a ajuns la o poziţie interesantă din punctul de vedere al planurilor strategice. Cu perechea de nebuni şi un puternic centru de pioni, poziţia albului conţine o mare forţă dinamică, astfel că atacul direct asupra rocadei negre, iniţiat prin avansarea pionului „f", are o justificare deplină. Negrul, însă, dispune de o poziţie foarte solidă, o structură a pionilor elastică şi lipsită de slăbiciuni, la care se adaugă un obiectiv concret de atacat, pionul slab de la c4. Planul său este deci foarte simplu: să blocheze avalanşa pionilor albi, după care să organizeze asaltul sistematic asupra pionului c4 prin: Nc8—a6, Cc6—a5, Ta8—c8 etc.

Prima parte a acestui plan se putea realiza de către negru imediat, jucînd 11...f7—f5! Iată însă că marele maestru argentinian, cunoscut în arena şahului mondial ca un tactician de mare clasă, „furat" de simplitatea planului său de pe aripa damei, nu observă o combinaţie pe cît de simplă, pe atît de frumoasă a adversarului său şi joacă automat 11...Na6? la care a urmat: 12.f5! e5 13.f6!! Rh8 (dacă 13...Cf6 14.Ng5!) 14. d5 Ca5 15.Cg3 gf6 16.Cf5 Nc8 17.Dh5 Nf5 18.ef5! Tg8 19.Tf3 Tg7 20.Nh6 Tg8 21.Th3 şi negrul a cedat.

CAPITOLUL II

IDEILE STRATEGICE ALE DESCHIDERILOR

Manualele de teorie prezintă deschiderile într-o formă ordonată în funcţie de primele mutări, ceea ce permite o sistematizare perfectă a unui material voluminos.

Urmărind scopul principal de a furniza cititorilor mijlocul pentru a se orienta mai bine în acest labirint, cartea de faţă nu cuprinde numeroasele variante şi subvariante ale deschiderilor, ci se străduieşte să explice rostul lor.

După cum se ştie, valoarea cîmpurilor creşte în zona centrală a tablei de şah şi stăpînirea sau controlul acestor cîmpuri constituie de cele mai multe ori un avantaj substanţial. De aceea, obţinerea preponderenţei în centrul tablei încă de la începutul partidei este un obiectiv de prim ordin în strategia deschiderilor. Iată de ce, fiind necesară o sistematizare a bogatului conţinut de idei oferit de deschideri, criteriul folosit este acela al modului în care se angajează la începutul partidei lupta pentru centru.

Cum prima mutare aparţine albului, configuraţia în centru se formează în general la alegerea negrului. De aceea vom împărţi studiul deschiderilor în trei subcapitole:

A. Negrul angajează o luptă directă în centru.

B. Negrul opune albului un „centru pasiv".

C. Albul amînă temporar lupta directă pentru ocuparea centrului.

Înainte de a intra în subiectul propriu-zis, sînt necesare unele lămuriri asupra modului de prezentare a materialului, precum şi cîteva recomandări adresate cititorilor, privind studiul acestuia.

Am mai arătat că scopul urmărit nu este de a pune la dispoziţia cititorilor o carte de teorie a deschiderilor, ci de a explica conţinutul de idei al acestora, scopul urmărit şi planurile de joc după care se dezvoltă partida mai departe.

Din acest motiv sînt analizate numai acele deschideri sau variante, de o importanţă deosebită, cuprinzînd un orizont mai larg, capabile să exprime ideile principale de cea mai mare semnificaţie.

Fiecare grupare de deschideri este însoţită de un comentariu general, cuprinzînd ideile fundamentale ce leagă toate deschiderile din gruparea respectivă.

Se recomandă ca studiul deschiderilor să nu se facă separat, după interesul cu caracter imediat al cititorului.

Înţelegerea deplină a ideilor strategice specifice unei variante anume este condiţionată de asimilarea prealabilă a elementelor strategice şi principiilor de bază, după care se dezvoltă toate deschiderile grupării din care ea a fost desprinsă.

Nici un fenomen nu poate fi înţeles pe deplin fără a se cunoaşte cauza căreia îi datorează existenţa.

Parcurgînd întregul material prezentat, cititorul va căpăta o viziune mai largă asupra deschiderilor în ansamblul lor, adică acea cultură generală cu caracter teoretic, care îi va permite să stabilească singur o legătură fenomenologică între deschiderile cele mai diferite. Ideile prezentate trebuie urmărite pas cu pas, cu tabla de şah în faţă, pînă la deplina lor înţelegere.

A. NEGRUL ANGAJEAZĂ LUPTA DIRECTĂ ÎN CENTRU

Din această categorie fac parte două grupări mari de deschideri, şi anume, acele care încep cu **1.e4 e5,** respectiv **1.d4 d5.**

La prima vedere, deosebirile dintre cele două grupări nu par atît de mari. În ambele, lupta pentru centru este angajată direct, urmărindu-se în continuare ocuparea cîmpurilor centrale alăturate, adică d4 de către alb, respectiv d5 de către negru după 1.e4 e5, sau cîmpurilor e4 de către alb, respectiv e5 de către negru, după 1.d4 d5.

În realitate, situaţia este cu totul alta, simpla deplasare a problemei cu o coloană provoacă deosebiri atît de profunde, încît, pentru a fi scoase la iveală, este suficient să privim cu atenţie cele două poziţii reprezentate pe diagramele alăturate.

Elementele cele mai caracteristice ce pot fi desprinse din această observaţie, sînt următoarele:

1. După 1.e4 e5 cei doi regi sînt descoperiţi timpuriu, în





timp ce după 1.d4 d5 ei se vor afla pentru o durată lungă la adăpost sigur.

Aceasta explică şi cauza pentru care, de cele mai multe ori, în deschiderile care încep cu 1.e4 e5 jocul capătă repede un caracter ascuţit, cu atacuri şi contraatacuri adesea fulgerătoare asupra regilor. Elementele tactice în aceste deschideri sînt preponderente faţă de cele strategice.

Pe de altă parte, după 1.d4 d5 siguranţa de durată a regilor asigură timpul necesar unei dezvoltări mai armonioase a forţelor, acţiunile sînt mai îndelung pregătite, poziţiile capătă o structură mai solidă şi mai stabilă, preponderenţa în procesul de gîndire aparţine de astădată strategiei. Combinaţiile şi atacurile furtunoase contra regilor nu sînt deloc excluse, dar ele sînt amînate pentru mai tîrziu, după o preparare prealabilă.

2. După 1.d4 d5 centrul poate fi format cu ajutorul a trei pioni (c, d şi e), astfel că după schimbarea unuia, ceilalţi doi vor putea forma o adevărată fortăreaţă centrală, care nu este uşor de distrus.

După 1.e4 e5, însă, centrul nu poate fi format decît cu doi pioni (e şi d), întrucît avansarea pionului „f" poate provoca în unele cazuri slăbirea decisivă a regelui.

Pentru motivele arătate, deschiderile care încep cu 1.e4 e5 sînt numite „deschise", spre deosebire de cele care încep cu 1.d4 d5, numite „închise".

Vom adopta în continuare cele două denumiri, ocupîndu-ne separat de fiecare grupare.

A1. DESCHIDERILE DESCHISE: 1.e4 e5

Lupta pentru centru trebuie să poarte amprenta consecvenței. Albul are avantajul primei mutări și, ca atare, pentru moment se află la conducerea ostilităților. El trebuie să joace astfel încît să nu se abată de la scopul principal, care constă în ocuparea cîmpurilor centrale și, în primul rînd, a cîmpului d4 cu o figură sau cu un pion.

Este de ajuns o singură mutare pasivă, de așteptare, pentru ca avantajul primei mutări să dispară și negrul să preia inițiativa, încercînd la rîndul său ocuparea cu un pion sau cu o figură a cîmpului d5. Ar fi suficient, de exemplu, ca albul să joace 2.c3, preparînd 3. d2—d4, pentru ca negrul, prin 2...Cf6! sau direct 2...d5, să profite imediat de timpul cîștigat, preluînd inițiativa.

Același lucru se întîmplă după 2.Cf3 Cc6 3.c3 Cf6! sau chiar 3...d5 (Deschiderea Ponziani).

Desigur că pierderea inițiativei nu înseamnă nici pe departe pierderea partidei. Dacă am privi astfel lucrurile, jocul de șah și-ar pierde sensul deoarece, teoretic, albul ar trebui să cîștige toate partidele. Pierderea avantajului primei mutări înseamnă doar că negrul a egalat situația din punctul de vedere al timpului, dar partida abia începe. Așa se explică de ce numeroase deschideri sau variante, în care albul abandonează acest avantaj minimal, sînt perfect viabile și se întîlnesc încă frecvent în concursuri.

Uneori albul, plecînd de la ideea că avantajul primei mutări trebuie valorificat la maximum, mai ales în pozițiile cu caracter deschis, recurge la mijloace combinative, sacrificînd unul sau mai mulți pioni în folosul unei dezvoltări mai rapide, deschide astfel coloanele și diagonalele, ceea ce permite, cu prețul arătat, controlul imediat al centrului și prin aceasta posibilitatea unor atacuri directe și violente asupra regelui advers.

Așa s-au născut binecunoscutele gambite:

— Gambitul central: 1.e4 e5 2.d4 ed4 3.c3.

— Gambitul scoțian: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.c3.

— Gambitul Evans: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4 Nb4 5.c3.

— Gambitul regelui: 1.e4 e5 2.f4.

Asemenea gambite au cunoscut o perioadă de glorie în epoca romantică a șahului, dar dezvoltarea nemaiîntîlnită a studiului deschiderilor din ultimele decenii, ca și nivelul

înalt atins de tehnica de joc, în speţă cea a apărării, au făcut ca ele să fie abordate din ce în ce mai rar în concursuri.

Cu toate acestea, studiul şi chiar folosirea lor în partidele practice pot aduce un real folos ridicării nivelului general de joc, datorită complexităţii problemelor cu caracter tactic pe care le pun, concentrării şi atenţiei deosebite pe care le reclamă.

Pînă acum ne-am referit prea puţin la posibilităţile de ripostă ale negrului. Desigur că acesta urmează a se adapta în primul rînd manierei de joc impuse de alb, profitînd de orice ocazie ivită pentru a prelua iniţiativa luptei în centru, or asemenea ocazii, în afara celor arătate anterior, sînt destul de numeroase.

Dar el poate angaja de la început o luptă corp la corp, răspunzînd la 2.Cf3 prin 2...Cf6! cu contraatac asupra pionului e4, ceea ce conduce la cunoscuta „Apărare Rusă". Această demonstraţie de îndrăzneală şi agresivitate scoate la iveală o altă faţetă a posibilităţilor de care dispune negrul în strădania sa de a nu ceda albului iniţiativa.

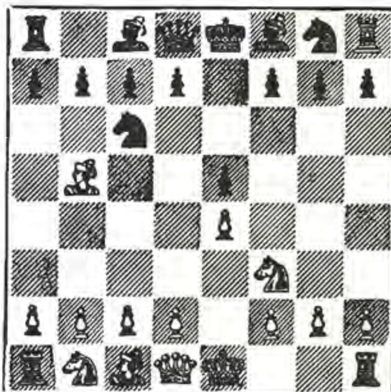
Am prezentat cititorilor un tablou al problemelor cu caracterul cel mai general, al principiilor de bază care orientează jocul albului şi negrului în deschiderile deschise.

Mai departe, în lumina acestor principii, vom analiza separat cîteva dintre cele mai importante deschideri de acest fel, insistînd mai ales asupra ideilor principale, planurilor de joc şi particularităţilor ce dau o semnificaţie şi un sens aparte fiecăreia dintre ele.

1. PARTIDA SPANIOLĂ: 1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Nb5

Începem cu Partida Spaniolă nu pentru că este cea mai populară şi mai îndelung studiată dintre deschiderile deschise, ci mai ales pentru faptul că ea urmează forma cea mai logică de dezvoltare a albului.

După 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Nb5 (vezi diagrama), atacînd



calul din c6 şi prin aceasta, în mod indirect, pionul din e5, albul se manifestă consecvent în ideea sa de a nu ceda negrului iniţiativa în centru. Dar această continuare mai are o urmare importantă. Albul va putea avansa relativ devreme în centru prin d2—d4, în vreme ce negrul, incomodat de prezenţa nebunului la b5, are dificultăţi deosebite pentru a realiza mutarea eliberatoare d7—d5. De cele mai multe ori el va trebui să se mulţumească cu continuarea mai modestă d7—d6, închizînd nebunul din f8, căruia nu-i mai rămîne decît o ieşire pasivă pe cîmpul e7.

Limitînd posibilităţile de dezvoltare ale negrului, albul are la dispoziţie timpul necesar pentru a pregăti avansarea d2—d4 în centru, prin c2—c3, fără ca prin aceasta să cedeze negrului iniţiativa.

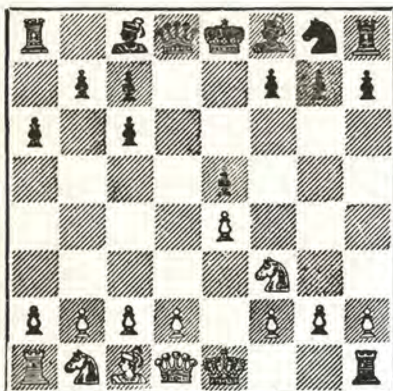
După cum se observă, Partida Spaniolă pune în faţa jucătorilor probleme extrem de complexe, a căror rezolvare depinde de capacitatea de a aprecia în mod corect poziţiile la care se ajunge în diferite variante. Între deschiderile deschise Partida Spaniolă ocupă un loc aparte şi datorită faptului că rolul strategiei, al planurilor de joc bine gîndite este mai important, ceea ce o apropie adeseori, prin această particularitate, de caracterul jocurilor închise.

Revenim la poziţia din diagramă. Cea mai firească reacţie a negrului este de a se elibera de sub presiunea incomodului nebun de la b5. Calea cea mai simplă şi mai directă ar fi alungarea acestuia prin 3...a7—a6, întrucît albul nu poate cîştiga imediat pionul din e5 (4.Nc6 dc6 5.Ce5? Dd4!).

Negrul mai constată că, după retragerea nebunului alb la a4, alungarea în continuare a acestuia prin b7—b5 implică o slăbire considerabilă a structurii pionilor de pe flancul damei. Desigur că mutarea b7—b5 nu trebuie jucată imediat. Ea poate fi ţinută în rezervă, aşteptînd evoluţia viitoare a evenimentelor. Această posibilitate dă mutării 3...a7—a6 o superioritate incontestabilă faţă de celelalte sisteme de apărare ale negrului şi ne determină să considerăm că examinarea variantelor care survin este suficientă pentru a exprima ideile principale şi planurile de joc ale Partidei Spaniole. După 3...a6, albul poate schimba la c6 (Varianta schimbului) sau poate retrage nebunul pe cîmpul a4 (Varianta clasică). Vom examina pe rînd ambele posibilităţi.

a. VARIANTA SCHIMBULUI

După 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4.Nc6 dc6 survine poziţia reprezentată în diagramă.



Analizînd cu atenţie această poziţie, vom putea face imediat următoarele constatări:

— Structura pionilor este favorabilă albului care, profitînd de dublarea pionilor negri pe coloana c, poate obţine prin d2—d4 majoritatea de pioni (patru contra trei) pe flancul regelui.

— Această superioritate poate fi valorificată cel mai bine în final, deci pentru alb este mai avantajos să schimbe damele.

— Pentru structura de pioni slăbită negrul a obţinut în compensaţie perechea de nebuni, precum şi posibilitatea de a-şi dezvolta cu uşurinţă figurile. Dacă albul nu urmează cursul logic al jocului, intrînd în final, negrul poate obţine chiar iniţiativa, ilustrată de exemplu de varianta: 5.0—0 Ng4! 6.h3 h5! 7.d3 Df6 etc.

Dintre numeroasele continuări posibile vom urmări modalitatea cea mai corectă de exprimare a albului, adică intrarea imediată în final prin: 5.d4! ed4 6.Dd4 Dd4 7.Cd4 (vezi diagrama).



Aceasta este poziţia de bază a variantei schimbului. Lupta principală se dă între avantajul strategic al albului, datorat unei structuri mai bune a pionilor şi majorităţii pe flancul regelui, şi avantajul dinamic al negrului, datorat perechii de nebuni. Albul va tinde în continuare să anihileze jocul activ al nebunilor negri şi să-şi promoveze „pionul în plus“ de pe flancul regelui, în timp ce negrul va căuta cu orice preţ să

deschidă poziţia pentru a valorifica la maximum posibilităţile dinamice ale nebunilor săi. Vaste analize şi numeroase partide practice nu au reuşit să demonstreze avantajul vreuneia din părţi. Şansele practice sînt egale.

Lasker—Janovsky, meci, 1909: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Nc6 dc6 5.d4 ed4 6.Dd4 Ng4?! 7.Cc3 Dd4 8.Cd4 0—0—0 9.Ne3 Nb4 10.Ce2 Ne2 11.Re2 Nc3 12.bc3 Cf6 13.f3 Cd7 14. Tad1 Ce5 15.Td4 b6 16.f4 Cd7 17.Thd1 c5 18.T4d3 Cb8 19.Rf3 Tde8 20.f5! f6 21.g4 Te7 22.Nf4 The8 23.Te3 Cc6 24.g5 Ca5 25. h4 Cc4 26.Te2 Tf7 27.Tg1 Rd7 28.h5 Cd6 29.h6 fg5 30.Tg5 g6 31.fg6 hg6 32.Tg6 Teh8 33.Tg7 Tg7 34.hg7 Tg8 35.Tg2 Ce8 36. Ne5 Re6 37.Rf4 Rf7 38.Rf5, negrul cedează.

b. VARIANTA CLASICĂ

După 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4.Na4 (vezi diagrama)



retragerea nebunului lasă întrebarea dacă negrul nu poate cîştiga tocmai timpul necesar preluării iniţiativei jucînd 4... Cf6.

Arătam anterior că această posibilitate are numai o valoare de moment. Dificultăţile legate de scoaterea în joc a nebunului din f8 vor obliga negrul la unele mutări de dezvoltare mai pasive (d7—d6, Nf8—e7) sau la slăbirea flancului damei prin b7—b5, înapoind albului timpul temporar pierdut sau oferindu-i compensaţii de altă natură.

În plus, avînd dezvoltate toate figurile de pe flancul regelui, albul nu este obligat să apere imediat pionul din e4. El poate face rocada, pregătind plasarea turnului pe coloana „e".

Toate acestea arată că, deşi 4...Cf6 este în mod riguros continuarea cea mai logică, negrul poate lua în consideraţie şi alte posibilităţi de dezvoltare. Pentru a profita de timpul cedat temporar de alb, el poate încerca să forţeze pe cale combinativă ocuparea centrului prin 4...f5 ca într-un fel de gambit al regelui cu culori inversate. Dar, prin comparaţie cu deschiderea amintită, albul este prea bine dezvoltat, iar regele negru prea expus ca asemenea acţiuni pripite să aibă la un joc corect şanse de reuşită. Prin 5.d4! albul des-

chide în mod decisiv poziţia în favoarea sa.

O posibilitate importantă a negrului este însă 4...d6, varianta „Steinitz întîrziată" (numită astfel întrucît poate fi jucată şi fără mutarea pregătitoare a7—a6).

De aceea vom studia, mai departe, următoarele două continuări:

ba. Varianta Steinitz întîrziată.

bb. Negrul joacă 4...Cf6.

ba. VARIANTA STEINITZ INTÎRZIATĂ

Jucînd 4...d6 (vezi diagrama) negrul, deşi acceptă



aprioric o dezvoltare anevoioasă a nebunului din f8, are în vedere construirea unei poziţii solide şi elastice, fără slăbiciuni majore, ceea ce conduce la un joc subtil, în care orice decizie este importantă. Fără îndoială, albul profită de ocazia oferită, ocupă centrul şi capătă o mare libertate de acţiune, dar posibilităţile de penetrare a cazematei negre se vor dovedi dificil de realizat.

Pe de altă parte, albul va trebui să joace foarte activ, întrucît prin 4...d6 negrul a creat ameninţarea b7—b5, urmată de Cc6—a5—b3, schimbînd periculosul nebun alb.

Ocuparea imediată a centrului prin 5.d4 este legată de sacrificiul unui pion, iar după 5...b5! 6.Nb3 Cd4 7.Cd4 ed4, justificarea acestui sacrificiu nu este suficient de convingătoare (8.Dd4? c5 9.Dd5 Ne6 10.Dc6 Nd7 11.Dd5 c4 cu cîştig).

Negrul nu a abandonat total ideea de a lupta pentru cîmpul d4 şi va profita de orice ocazie oferită de alb prin mutări pasive sau lipsite de scop. La 5.0—0 de exemplu urmează 5...Ng4!, iar dacă 5.Cc3 Nd7 6. 0—0 g6! 7.d4 Ng7! negrul concurează cu şanse egale pentru cîmpul d4.

Care sînt posibilităţile de joc activ ale albului? Ca şi la mutarea precedentă, el poate „strica" structura pionilor negri, schimbînd calul din c6.

După 5.Nc6 bc6 (vezi diagrama), faţă de „Varianta schimbului", analizată anterior, negrul nu mai poate relua la c6 cu pionul „d", nebunul din f8 este pasiv, iar preţul oferit (perechea de nebuni) este acelaşi. Numai că negrul, în compensaţie, pe lîngă perechea de nebuni, dispune atît de coloana



semideschisă „b", cît şi de posibilitatea de a realiza la momentul oportun o străpungere decisivă în centru prin d6—d5.

Jocul negrului cere o mare precizie şi o cunoaştere perfectă a resurselor poziţiei, atît de apărare, cît şi de contrajoc. În faza iniţială albul are o concentrare superioară a forţelor, astfel încît orice eroare de înţelegere sau de calcul poate compromite întreaga partidă.

Două exemple vor ilustra, credem, suficient de clar lupta de idei şi posibilităţile combinative ale unei poziţii, statice numai în aparenţă.

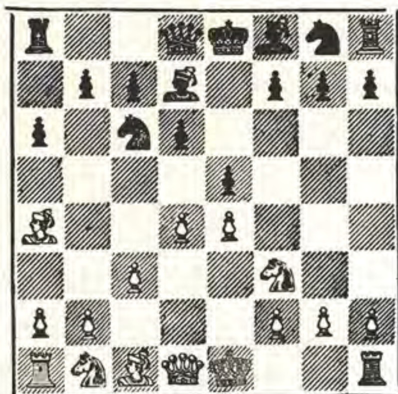
Lutikov—Ciocâltea, Bucureşti, 1975: 6.d4 f6 7.Ne3 Nd7 8.Cc3 Ce7 9.De2 Cg6 10.h4 h5 11.de5 fe5 12.Cg5 Ne7 13.Dc4 Ng5 14.Ng5 Db8! 15.0—0—0 a5 16.a3 Db7! 17.g3 Tb8 18.b3 Cf8 19.f4 Ne6 20.Dd3 Cd7 21. Ca4 c5 22.f5 Nf7 23.Ne3 Cf6 24.Cc3 a4! 25.b4 cb4 26.ab4 Db4 27.Ng5 Nc4 28.Df3 a3 29. Nf6 gf6 30.Rd2 a2 31.Tb1 ab1D 32.Tb1 Db1 33.Cb1 Tb1 34.Dc3 Nf7 35.Dc7 Rf8 36.Dd6 Rg7 37. Re3 Tc8, albul cedează.

Andersson—Lange, Lindköping, 1970: 6.d4 f6 7.Ne3 Ce7 8.Cc3 Tb8 9.b3 g6 10.h4 Ng4 11.Dd3 Dc8 12.Cd2 ed4 13.Nd4 Ng7 14.f3 c5 15.Ne3 Nd7 16. Cc4 Cc6 17.h5 f5 18.hg6 hg6 19.Th8 Nh8 20.Rf2 Cb4 21.Dd2 Dd8 22.Th1 Df6 23.e5 de5 24. Th7 Ne6 25.Ng5 Df8 26.a3 Cc6 27.Cd5 Tc8 28.Cc7 Tc7 29.Tc7 Cd4 30.c3 e4 31.Df4 Cb5 32. Te7 De7 33.Db8, negrul cedează.

Forma de joc cea mai bogată în şanse pentru alb o constituie 5.c3 prin care, în acelaşi timp, se pregăteşte înaintarea d2—d4 şi se asigură eventuala retragere a nebunului alb pe cîmpul c2. Negrul îşi poate continua dezvoltarea prin 5... Cf6 sau 5...Nd7, dar ultima mutare este mai elastică, păstrînd posibile şi alte scheme de joc mai variate, în care calul din g8 este adus pe cîmpul e7, urmînd a se continua fie prin Ce7—g6, fie prin g7—g6 şi fianchetarea nebunului la g7.

După 5.c3 Nd7 6.d4 survine poziţia din diagramă (pag. 56), în care negrul trebuie să aleagă una din liniile de joc amintite.

Prin manevra Cg8—e7—g6, urmată de Ne7 şi 0—0, negrul socoteşte că perspectivele sale sînt pe deplin satisfăcătoare. Pionul e5 este bine apărat, ca-



lul din g6 vizează cîmpul f4, iar dacă albul blochează centrul prin d4—d5, el va putea deschide coloana „f" prin străpungerea f7—f5.

Dar această manevră are un defect de construcţie, slăbirea cîmpului d5, care poate fi ocupat de alb prin Cb1—d2—c4—e3—d5. Deschiderea coloanei „d" prin schimbul de pioni la e5 vine în sprijinul acestei idei şi desigur că albul, pentru a nu permite o dezvoltare mai bună a nebunului din f8, va face acest schimb numai după ieşirea în joc a acestuia pe cîmpul e7.

Toate acestea sînt bine ilustrate de partida:

Stein—Blau, Havana, 1967: 6...Cge7 7.0—0 Cg6 8.Cbd2 Ne7 9.de5 de5 10.Nb3 0—0 11.Cc4 Ng4 12.Ce3 Dd1 13.Td1 Nf3 14. gf3 Ch4 15.Cd5! Cf3 16.Rg2 Ch4 17.Rg3 Nd8 18.Cc7 Nc7 19.Rh4 Tad8 20.Ng5 Td1 21.Td1 h6 22. Ne3 Td8 23.Td8 Nd8 24.Rg4 Rf8 25.Nd5 (este instructiv felul în care valorifică Stein avantajul perechii de nebuni şi al majorităţii de pioni pe flancul damei) 25...Nc7 26.h4 Re8 27.h5 Nd6 28.b4 Nc7 29.a4 Cd8 30.c4 b6 31.Rf5 Re7 32.b5 ab5 33.ab5 Ce6 34.Ne6 fe6 35.Rg6 Rf8 36. c5 şi negrul a cedat.

Mai consecventă este fianchetarea nebunului la g7, de unde va accentua presiunea asupra pionului d4. După 6... g6 7.0—0 Ng7, albului nu-i este uşor să găsească mijloace active pentru a-şi mări avantajul în centru. Ocuparea cîmpului d5 prin manevra Cb1—d2—c4—e3—d5 nu mai are nici o valoare odată cu dezvoltarea calului negru la e7, deci va trebui căutat un alt plan de joc.

Examinînd cu atenţie poziţia, vom observa că prin schimbul de pioni la e5: 8.de5 Ce5 (8...de5? 9.Ng5!) 9.Ce5 de5, deşi abandonează centrul de pioni, albul readuce la pasivitate nebunul din g7 şi poate avea în vedere deschiderea coloanei „f" prin f2—f4.

Rămîne să studiem continuarea cea mai logică şi mai activă a negrului, contraatacul imediat în centru prin 6...Cf6.

După 6...Cf6 7.Cbd2 Ne7 8. 0—0 0—0 survine poziţia din diagramă, caracteristică Variantei Kecskemet, în care, pentru avantajul de spaţiu al albului, negrul are în compensaţie o

dezvoltare superioară a figurilor.

Planurile de joc au un caracter mai complex şi ne vom opri puţin asupra lor. Albul poate avansa imediat în centru prin 9.d4—d5, cîştigînd spaţiu şi timp datorită retragerii calului negru pe cîmpul b8. Dar după 9...Cb8 el va trebui să joace 10.Nc2, apărînd pionul e4 şi eliberînd calul din d2 de această funcţie defensivă, care împiedică dezvoltarea nebunului din c1. Aceasta însă dă timp negrului să efectueze o spargere clasică prin 10...c6, avînd drept urmare deschiderea coloanei „c“ şi o dezvoltare uşoară a figurilor după 11.c4 cd5 12.cd5 Ng4.

Dacă albul renunţă la blocarea centrului, el va trebui să joace 9.Te1, pentru a permite deplasarea calului din d2 şi scoaterea în joc a nebunului din c1.

Acum, negrul are la dispoziţie două linii de joc diferite. El poate forţa formarea unei majorităţi de pioni pe flancul damei prin 9...ed4 10.cd4 Cb4! urmat de c7—c5 sau poate alege o cale mai subtilă descoperită de fostul campion mondial A. Alehin şi care constă în manevra 9...Ne8! pregătind contraatacul în centru prin d6—d5.

Negrul trebuie să aplice una din aceste idei, izvorîtă din logica poziţiei. Aşteptarea în şah înseamnă pierdere de timp şi prin această abatere de la ritmul normal al jocului se compromite orice plan constructiv. În cazul de faţă, două mutări pasive sînt suficiente pentru ca albul, prin manevra Cd2—f1—g3, vizînd cîmpul f5, să-şi creeze o poziţie ameninţătoare pe flancul regelui, fără a pierde din observaţie flancul damei.

Un exemplu edificator în acest sens este partida Karpov—Westerinen disputată la Olimpiada de la Nisa din anul 1974, prezentată integral la pagina 225, în care marele maestru sovietic, sesizînd inconsecvenţa în deschidere a adversarului său, aplică manevra menţionată mai sus şi anume: 7...Ne7?! 8.Cbd2 0—0 9.Te1 Te8 10.Cf1 h6 11.Cg3 Nf8 12.Nd2 b5 13.Nc2 Ca5 14.b3 c5 15.d5 Ch7 16.h3 Ne7 17.Cf5!, după care, în numai 17 mutări, negrul este obligat să cedeze.

bb. NEGRUL JOACĂ 4...Cf6

Fără îndoială, replica cea mai activă şi logică a negrului, care în acelaşi timp îşi dezvoltă o figură şi atacă pionul e4.

Albul are la dispoziţie numeroase căi pentru continuarea jocului, iar negrul un număr egal de riposte. Această abundenţă de variante face ca studiul „torturii spaniole", cum a botezat-o marele maestru Tartakower, să fie extrem de dificil pentru orice jucător de şah. Din acest ocean de posibilităţi se pot alege cîteva mai importante, capabile să exprime cel mai bine ideile principale şi de cea mai largă semnificaţie.

Ne vom opri numai asupra mutării 5.0—0, după care survine poziţia din diagramă.



Pionul e4 poate fi luat imediat, dar o asemenea decizie este riscantă, datorită presiunii albului de-a lungul coloanei „e" pe care se află şi regele negru. Practica a arătat că negrul îşi poate asuma acest risc, întrucît după 5...Ce4, la 6.Te1 sau 6.De2, prin 6...Cc5 negrul acoperă coloana „e" plasîndu-şi calul pe cîmpul e6.

Odată stabilit acest lucru, rezultă că, pornind de la poziţia din diagramă, negrul poate alege două căi de joc de sine stătătoare.

O cale activă, legată de luarea pionului din e4, posibilă numai în acest moment al jocului (la mutarea următoare albul va apăra acest pion prin 6.Te1 sau 6.De2), şi o cale pasivă prin care negrul păstrează structura pionilor din centru şi îşi continuă dezvoltarea figurilor. Oricare din aceste formule poate fi aleasă, în funcţie de stil sau preferinţe.

În **„apărarea activă"** care survine după 5...Ce4, dacă prin 6.Te1 sau 6.De2 nu obţine pe coloana „e" nimic decisiv cu caracter imediat, pentru alb cel mai bine este să încerce deschiderea acestei coloane, jucînd 6.d4! Dar, graţie posibilităţii de a scoate de sub legătură calul din c6, prin b7—b5, negrul poate mai departe, jucînd d7—d5, să apere calul din e4. Şi astfel, după 6.d4 b5 7.Nb3 d5! 8.de5 Ne6, ajungem la poziţia caracteristică a „apărării active" reprezentată în diagramă.



O privire atentă asupra acestei poziţii pune în evidenţă caracterul ei „pe muchie de cuţit" din punctul de vedere al negrului. Pionul d5 este suficient de slab pentru a deveni un obiectiv concret de atac, iar calul din e4 nu se va putea menţine multă vreme pe postul său avansat. Pe de altă parte pionul de la e5 jenează mult jocul negrului, care va trebui să fie în continuare foarte activ, recurgînd la manevre pe flancul damei şi în centru, pentru a menţine o partidă echilibrată.

Albul are linii deschise pentru atac. El poate juca 9.De2 pentru a mări presiunea pe coloana „d" prin aducerea turnului la d1 (manevra lui Smîslov). Bine este de asemenea mai întîi 9.c3, fixînd pionul d5 şi asigurînd eventuala retragere a nebunului la c2, pentru a putea urmări în continuare două obiective: îndepărtarea calului e4 din poziţia sa dominantă şi blocarea flancului damei pe cîmpurile d4 şi c5, ceea ce ar fixa slăbiciunile negrului de pe această parte a tablei.

Pentru a nu permite blocarea amintită, negrul va urmări să realizeze atît înaintarea c7—c5, cît şi îndepărtarea pionului e5 prin f7—f6, după ce în prealabil va face rocada. Deschiderea coloanei „f" va crea premisele unui eventual plan de atac asupra rocadei albe.

Practica şahistă a scos la iveală numeroase posibilităţi combinative de continuare a jocului, în special de către negru, care acoperă multe file ale cărţilor de teorie şahistă. Toate încercările de acest gen au drept cauză obligaţia negrului de a forţa jocul în acest stadiu al partidei, nedînd timp albului să-şi mărească avantajul poziţional.

Prezentăm în continuare două exemple în care se confruntă cîteva din ideile şi posibilităţile tactice amintite.

Matanovici—Wade, Palma de Mallorca, 1967: 9.c3 Nc5 10. Cbd2 0—0 11.Nc2 Cf2!? 12.Tf2 f6! 13.ef6 Nf2 14.Rf2 Df6 15. Rg1 Tae8 16.Cf1 Ce5 17.Ne3! Cf3 18.Df3 Df3 19.gf3 Tf3 20. Nf2 Nh3 21.Cg3 g6 22.Td1 c6 23.Td2 h5 24.Ng6 Te5 25.Td4 Ng4 26.h4 Rg7 27.Nc2 Tee3 28. Tg4 hg4 29.Cf5 Tf5 30.Nf5 Te2 31.b4 Ta2 32.Nd7 a5 33.ba5 g3

34.Nb6 Rf6 35.Nc6 Re5 36.h5 Re4 37.h6 Td2 38.h7, negrul cedează.

Smîslov—Euwe, Campionatul mondial, Moscova, 1948: 9. De2 Cc5 10.Td1 Cb3 11.ab3 Dc8 12.c4! dc4 13.bc4 Nc4 14. De4 Ce7 15.Ca3 c6 16.Cc4 bc4 17.Dc4 Db7 18.e6! f6 19.Td7 Db5 20.Db5 cb5 21.Cd4 Tc8 22. Ne3 Cg6 23.Ta6 Ce5 24.Tb7 Nc5 25.Cf5 0—0 26.h3, negrul cedează.

„Apărarea pasivă“, sau închisă, are o răspîndire mult mai largă. Cauzele acestei răspîndiri trebuie căutate atît în marea siguranţă şi stabilitate a poziţiei, cît şi în posibilitatea de a alege între mai multe planuri de dezvoltare, care nu implică riscuri imediate.

În această formă se oglindesc cel mai bine ideile generale de joc ale Partidei Spaniole, care o apropie prin problematică şi mod de raţionament de deschiderile închise, în care jocul poziţional este preponderent, iar planurile se stabilesc pe baza unor vaste analize cu caracter strategic.

Cel mai bine corespunde spiritului acestei apărări dezvoltarea imediată a nebunului din f8, adică 5...Ne7, iar după 6.Te1 b5 (după apărarea pionului e4 albul ameninţă efectiv 7.Nc6 şi 8.Ce5) 7.Nb3 survine primul moment mai deosebit al acestei (vezi diagrama) variante.



Negrul are pentru a doua oară prilejul de a juca agresiv, oferind pentru atac un ingenios sacrificiu de pion după: 7...0—0 8.c3 d5! 9.ed5 Cd5 10. Ce5 Ce5 11.Te5. Acum, prin 11...c6 sau 11...Cf6, profitînd de faptul că albul a rămas în urmă cu dezvoltarea flancului damei, el declanşează un violent atac la rege. Această poziţie, în care calculul concret de variante şi combinaţiile lasă la o parte orice consideraţii de ordin poziţional, este întîlnită în numeroase partide şi a preocupat îndelung pe teoreticieni.

Revenim la poziţia din diagramă. Dacă negrul nu recurge la această posibilitate combinativă, atunci cel mai bine este 7...d6, apărînd pionul e5, după care poate avea în vedere atît manevra Cc6—a5, pentru a schimba periculosul nebun alb, cît şi legarea calului din f3 prin Nc8—g4, ceea ce corespunde

mai bine scopului principal al deschiderii. Aparent, albul nu poate împiedica în același timp ambele manevre. Dacă 8.h3 Ca5, schimbul nebunului este inevitabil, iar dacă 8.c3, asigurînd nebunului retragerea la c2, atunci 8...Ng4.

Aici este cazul să facem o observație importantă, care trebuie reținută și care pune în lumină caracterul subtil al acestei deschideri.

După 8.c3 Ng4, albul poate juca foarte fin 9.d3! urmat de manevra Cb1—d2—f1—e3 sau Cb1—d2—f1—g3 și h2—h3, alungînd nebunul din g4 și recîștigînd cu avans de dezvoltare timpul cedat anterior.

De aceea, trebuie reținut că legarea Nc8—g4 este eficientă numai după ce albul a avansat în centru prin d2—d4.

Odată această resursă scoasă în evidență, rezultă că prin 8. c3! 0—0 9.h3 albul reușește să se opună celor două amenințări imediate ale negrului și ajungem astfel la poziția de bază a „apărării pasive" reprezentată în diagramă.

După cum se poate observa, pentru a pregăti avansarea pionului la d4, albul a avut nevoie de cîteva mutări ajutătoare (Te1, c3, h3), ceea ce dă negrului pentru moment o oarecare superioritate de dezvoltare.

Acum însă, înaintarea d2—d4 este inevitabilă și putem întrezări obiectivele viitoare ale albului, în primul rînd cîmpurile d5 și f5. Într-adevăr, după manevra Cb1—d2—f1—e3 sau Cb1—d2—f1—g3, amenințarea de a ocupa cu calul unul din cele două cîmpuri importante, combinată cu presiunea asupra pionului e5 și cu o eventuală spargere pe coloana „a" prin a2—a4, conferă albului o perspectivă largă și optimistă pentru viitoarea desfășurare a jocului.



Este evident că negrul nu va putea schimba niciodată la d4 cu pionul din e5, fără ca prin aceasta să abandoneze total centrul în mîinile albului. Un asemenea schimb poate avea loc numai dacă pe această cale se obțin avantaje imediate, dar aceasta se poate întîmpla mult mai tîrziu, în jocul de mijloc.

De aici desprindem un principiu de bază care trebuie să guverneze orice formă de dez-

voltare a negrului în continuare: **menținerea obligatorie a unui pion pe cîmpul e5.**

Cele mai importante idei de joc cunoscute, prezentate mai jos, urmăresc cu fidelitate această necesitate a poziției.

Ideea lui Cigorin: 9...Ca5 10.Nc2 c5 11.d4 Dc7! negrul a ajuns exact la timp să apere pionul e5 și poate alege mai departe una din următoarele linii de joc:

— Să deschidă și să acționeze pe coloana „c" după 12. Cbd2 cd4 13.cd4.

— Să admită albului fie deschiderea coloanei „d" prin d4:e5, fie blocarea centrului prin d4—d5. În acest ultim caz, eforturile albului s-ar orienta către pregătirea unui atac pe flancul regelui, pe o schemă relativ simplă, manevra Cb1—d2—f1 urmată de Rg1—h2, g2—g4 și Cf1—g3, în timp ce negrul își va concentra atenția pe flancul damei, urmărind în primul rînd activarea calului din a5 prin manevra c5—c4 și Ca5—b7—c5.

Ideea lui Smislov: 9...h6 (pentru a nu permite mutarea Cg5 după deplasarea turnului din f8) 10.d4 Te8 11.Cbd2 Nf8 acționînd pe coloana „e" și pregătind dezvoltarea nebunului prin fianchetto la g7.

Ideea lui Breyer: 9...Cb8 10. d4 Cbd7; negrul a apărat din nou la timp pionul e5, iar după 11.Cbd2 Nb7! termină dezvoltarea figurilor și se poate gîndi mai departe la realizarea ideii sale fundamentale: avansarea în centru prin d6—d5.

Exemplele ce urmează vor ajuta la formarea unei imagini mai complete asupra modului în care sînt folosite practic unele din ideile prezentate, ca și dezvoltarea acestora mai departe în jocul de mijloc.

Fischer—Bisguier, Campionatul S.U.A., 1963—1964: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 0—0 8.c3 d6 9.h3 Ca5 10.Nc2 c5 11.d4 Dc7 12.Cbd2 Cc6 13. dc5 dc5 14.Cf1 Tfd8 15.De2 Ch5 16.g3! g6 17.h4! Ne6 18. Ce3 f6 19.Cd5! Db7 20.Ce7 De7 21.Ch2 Cg7 22.Cg4 c4 23.Df3 Ng4 24.Dg4 Ce6 25.h5 Rh8 26. Rg2 g5 27.Ne3 Cf4! 28.Rh2! Cd3 29.Nd3 cd3 30.Ted1 Td7 31.Td2 Ca5 32.b3 Dd6 33.Tad1 Tae8 34.Td3 Dd3 35.Dd7!, negrul cedează.

Tukmakov—Smislov, Moscova, 1970: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 0—0 8.c3 d6 9. h3 h6 10.d4 Te8 11.Cbd2 Nf8 12.Cf1 Nb7 13.Cg3 g6! 14.Nc2 Ng7 15.d5 Ce7 16.b3 c6 17.c4 cd5 18.cd5 Tc8 19.Na3 Db6 20. Tc1 Cd7 21.Dd2 a5 22.b4 ab4 23.Db4 Cc5 24.Tb1 Ta8 25.Cd2 Da6 26.Nb2 Nc8! 27.Cb3 Nd7 28.Cc1 Cc8 29.Cf1 Cb6 30.Ce3 Cba4 31.Na1 Tec8 32.Dd2 Da5! 33.Da5 Ta5 34.f3 h5 35.Ce2 Nh6 36.Rf2 Cb6 37.Cc3 Ne3 38.Re3

Cc4 39.Re2 Ca3 40.Tbc1 b4, albul cedează.

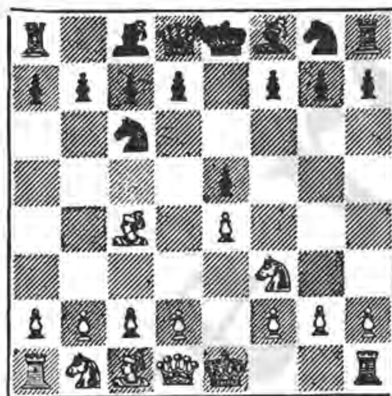
Kuzmin—Spasski, Moscova, 1973: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3 Cb8 10.d4 Cbd7 11.Cbd2 Nb7 12. Nc2 Te8 13.Cf1 Nf8 14.Cg3 g6 15.a4 c5 16.d5 c4! 17.Ng5 Ng7 18.Dd2 Cc5 19.Ch2 h5 20.Cf3 Dc7 21.Ta3 Tab8 22.Nh6 Nh8 23.Tea1 Nc8 24.ab5 ab5 25.De1 Nd7 26.T1a2 Tec8 27.Rh1 Ch7 28.Ta7 Dd8 29.Ne3 Ne8 30.Da1 Nf6 31.T2a5 Nd7 32.De1 De8 33.Ta1 Nd8 34.Cd2 Nb6 35. T7a2 De7 36.De2 Df6 37.Ta3 Dh4 38.Cf3 De7 39.Cd2 Rg7 40. Te1 Ta8 41.Taa1 h4, remiză.

Am prezentat într-o formă dezvoltată ideile principale și planurile de joc ale Partidei Spaniole, plecînd de la considerentul că însușirea acestora ajută într-o măsură apreciabilă înțelegerea corectă a celorlalte deschideri „deschise".

După cum am mai arătat Partida Spaniolă reprezintă forma cea mai corectă și mai logică de dezvoltare a albului, iar prin caracterul ei deosebit de complex, cuprinde aproape toate ideile și principiile de joc fundamentale, specifice acestei categorii de deschideri.



După 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6, jucînd 3.Nc4 (vezi diagrama), albul nu continuă presiunea asupra pionului e5 și se abate astfel de la cerința fundamentală



a poziției, explicată pe larg în introducerea acestui capitol.

Trebuie înțeles bine că abaterea de la logică nu poate constitui o pildă de urmat și în nici un caz nu poate conduce la avantaj. Dealtfel, în deschiderile de care ne ocupăm, negrul reușește să egaleze fără dificultăți deosebite. Dar șahul nu trebuie privit în mod dogmatic și, după cum am mai arătat, în faza de deschidere, cedarea avantajului primei mutări nu înseamnă pierderea partidei, ci doar a unui timp pentru care, adeseori, ca și în cazul de față, se obțin compensații de altă natură.

Această continuare, aparent pasivă, care permite negrului să anuleze avantajul primei mutări, preluînd inițiativa prin 3...Cf6, este mult mai șireată decît lasă să se observe la prima vedere. În spatele unei naive amenințări a pionului f7 (care dealtfel va fi bine apărat

prin rocadă) se ascunde o forţă potenţială care nu bate la ochi şi care rezidă tocmai în complexitatea sa.

În poziţia din diagramă, cele mai importante riposte ale negrului sînt: Partida Italiană: 3...Nc5 şi Jocul celor doi cai: 3...Cf6.

2. PARTIDA ITALIANĂ: 3...Nc5

Nevalorificînd ocazia oferită, negrul lasă albului avantajul primei mutări şi, odată cu aceasta, conducerea ostilităţilor.

Simetria este doar aparentă şi dacă observăm cu atenţie poziţia din diagramă vom con-



stata că în timp ce albul va avansa în centru prin c2—c3 şi d2—d4 cu tempo, atacînd nebunul din c5, negrului îi va fi mult mai dificil să realizeze înaintarea d7—d5. Dar negrul nu se află încă în apărare şi poate trage foloase din faptul că ocuparea centrului prin d2—d4 necesită o mutare pregătitoare, c2—c3, fără ameninţare directă. După 4.c3 se poate alege între o „apărare pasivă", urmînd a face tot posibilul pentru a conserva pionul e5, sau o „apărare activă", bazată pe contraatacul asupra pionului e4 prin 4...Cf6.

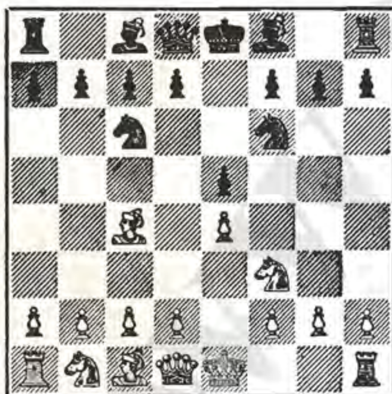
„Apărarea pasivă" se realizează cel mai bine prin 4...De7, iar după 5.d4 Nb6! 6.0—0 d6 7.a4 a6, albul trebuie să prevină legarea calului din f3 prin Nc8—g4, jucînd 8.h3, ceea ce permite negrului să-şi încheie dezvoltarea, astfel că după 8... Cf6 9.Te1 0—0 poziţia sa este solidă şi sigură.

„Apărarea activă" 4...Cf6 forţează după 5.d4 cd4 6.cd4 Nb4 un joc deosebit de ascuţit, în care abundă posibilităţile tactice. Din punct de vedere strategic negrul a ieşit victorios, întrucît datorită şahului intermediar la b4, nu mai poate fi împiedicat să realizeze, în sfîrşit, înaintarea în centru prin d7—d5. Dar, odată cu aceasta, strategia trece pe planul al doilea, deschiderea totală a jocului şi poziţia centrală a regilor transferă lupta pe un plan combinativ şi, în pofida numeroaselor analize teoretice şi partide jucate, nu se poate afirma cu certitudine că poziţia a fost pe deplin elucidată.

În mod „diplomatic" apărarea activă este evitată în partidele moderne şi cu toate că resursele negrului par a fi suficiente pentru echilibrarea jocului, considerăm că ea conţine numeroase rezerve, putînd oferi în continuare un cîmp larg de cercetare.

Aceeaşi afirmaţie o putem face despre vechiul „Gambit Evans", în care după 4.b4!, sacrificînd un pion, albul cîştigă un timp important pentru realizarea mutărilor c2—c3 şi d2—d4 şi obţine astfel avantaj de spaţiu şi dezvoltare.

3. JOCUL CELOR DOI CAI: 3...Cf6



Pe această cale negrul arată că a sesizat prilejul oferit pentru a prelua iniţiativa, atacînd imediat pionul e4. Fără a reproşa îndrăzneala negrului care se înscrie indiscutabil în logica şi cerinţele poziţiei, trebuie totuşi să ne întrebăm dacă această acţiune are sau nu o pregătire suficientă.

Dacă albul nu va continua într-un mod pasiv, ci va acţiona energic, atacînd pionul f7 prin Cf3—g5 sau ocupînd imediat centrul prin d2—d4, negrul se va găsi antrenat într-un joc riscant şi plin de combinaţii, din care nu se mai poate retrage. El nu este pregătit a face rocada şi va trebui să facă faţă unei adevărate lupte „la baionetă", în care orice mutare poate avea un caracter decisiv.

După 4.Cg5 d5 5.ed5 Ca5! 6.Nb5 c6 7.dc6 bc6 8.Ne2 h6 9. Cf3 e4 10.Ce5 Nd6 se observă că, prin mutări aproape forţate, el obţine cu preţul unui pion o dezvoltare superioară şi un joc deosebit de activ.

Mai bună este ocuparea imediată a centrului prin 4.d4, care conduce după 4...ed4 5. 0—0 Nc5 6.e5 d5 7.ef6 dc4 la celebrul atac Max Lange, după părerea marelui maestru Paul Keres, una din cele mai complicate variante din întreaga teorie a şahului.

Dar negrul poate evita complicaţiile, în general defavorabile, de pe acest teren atît de studiat, jucînd 5...Ce4! 6.Te1 d5, reuşind să echilibreze jocul în final după 7.Nd5 Dd5 8.Cc3 Da5 9.Ce4 Ne6 10.Ceg5 0—0—0 11.Ce6 fe6 12.Te6.

Credem că ideile şi variantele prezentate au reuşit să pună în evidenţă subtilităţile ascunse de mutarea aparent inofensivă 3.Nc4.

Cîteva exemple vor ilustra mai bine cele arătate.

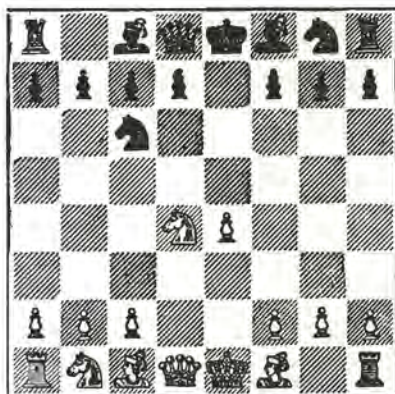
Tartakower—Euwe, Veneţia, 1948: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 De7 5.d4 Nb6 6.0—0 d6 7.h3 Cf6 8.Te1 0—0 9.Ca3?! Cd8 10.Nf1 Ce8 11.Cc4 f6 12.a4 c6 13.Cb6 ab6 14.Db3 Ce6 15.Db6 g5! 16.Nc4 h6 17.h4 Rh7 18.hg5 hg5 19.de5 de5 20.Ne3 Th8! 21.g3 Rg6 22.Rg2 Cf4! 23.gf4 Nh3 24.Rg3 ef4 25.Nf4 Dd7 26.Ch2 gf4 27.Rf4 Th4 28.Re3 Ng2 29.Cf3 Te4! 30.Re4 Cd6 31.Rd3 Df5 32.Rd4 Df4 33.Rd3 Dc4 34.Rc2 Nf3 35.b3 Ne4 36.Rb2 Dd3 37.Teg1 Rf7 38.Tac1 Dd2 39.Ra3 Cc4 40.bc4 Ta4 41.Ra4 Da2 42.Rb4 Db2, albul cedează.

Fischer—Bisguier, New York, 1963: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6 4.Cg5 d5 5.ed5 Ca5 6.Nb5 c6 7.dc6 bc6 8.Ne2 h6 9.Ch3!? Nc5 10.0—0 0—0 11.d3 Nh3 12.gh3 Dd7 13.Nf3 Dh3 14.Cbd2 Tad8 15.Ng2 Df5 16.De1 Tfe8 17.Ce4 Nb6 18.Cf6 Df6 19.Rh1 c5 20.Dc3! Cc6 21.f4 Cd4 22.Dc4 Dg6 23.c3 Cf5 24.fe5 Te5 25.Nf4 Te2 26.Ne4 Tb2? 27.Ne5 Te8 28.Tf5 Te5 29.Te5, negrul cedează.

4. DESCHIDEREA SCOŢIANĂ: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4

Este interesant că această deschidere a fost jucată pentru prima dată în Anglia în anul 1824, cu prilejul meciului prin corespondenţă dintre oraşele Londra şi Edinburgh, cînd scoţienii au preluat „din mers" deschiderea, jucînd-o cu succes la mesele 2 şi 5. Cum în final scoţienii au cîştigat întîlnirea, s-a dat deschiderii numele învingătorilor.

Atacul imediat asupra pionului e5 nu acordă negrului răgazul să-şi mobilizeze forţele pentru a apăra şi conserva acest punct esenţial. Schimbul la d4 este forţat, întrucît 3...d6? 4.de5 de5 5.Dd8 Rd8 lasă regele derocat şi un final inferior. Dar, odată acest schimb produs, după 3...ed4 4.Cd4 (vezi diagrama) poziţia capătă o serie de particularităţi care con-



duc la un joc diferit de cele analizate pînă acum.

Care sînt aceste particularități?

În primul rînd, albul, deși a forțat deplasarea pionului e5, a ocupat cîmpul central d4 nu cu un pion, ci cu o figură. El a pierdut avantajul mutării, transferînd negrului inițiativa.

Eventuala avansare a pionului e4, nesusținută de alt pion, este dificil de realizat, astfel că acesta devine deodată îndeajuns de slab, spre a fi supus unui atac concentrat al figurilor negre, la care poate participa chiar și nebunul din f8 (eterna problemă a negrului în jocurile deschise), cum se poate vedea în varianta: 4... Cf6! 5.Cc3 Nb4! 6.Cc6 (practic forțat, deoarece la 6.Ng5 h6 7. Nf6 Df6 albul cedează perechea de nebuni) bc6 7.Nd3 d5!

După cum se observă, negrul a reușit să realizeze planul său strategic fundamental, avansarea d7—d5, și, ca o altă particularitate a acestei deschideri, trebuie să arătăm că datorită descărcării rapide a tensiunii pe cîmpurile centrale negrul ajunge întotdeauna, la un joc corect, să joace d7—d5.

Nu încape îndoială că logica elementară impune negrului să profite imediat de ocazia oferită, preluînd inițiativa prin 4...Cf6. Dar, spre deosebire de alte „deschideri deschise", eliberat de grija apărării pionului e5, negrului îi sînt deschise noi orizonturi. În afară de 4...Cf6! el poate încerca chiar direct 4...d5 sau, renunțînd pentru moment la această posibilitate, să profite de dezvoltarea sa ceva mai bună, într-o luptă de figuri, de exemplu prin 4...Nc5. La un joc imprecis al albului, negrul poate obține inițiativa (5.Cb3 Nb6 6.Cc3 Df6 sau 5.Cc6 Df6), dar dacă albul tratează poziția cu mai mult discernămînt, negrul se poate trezi în situația de a pierde controlul cîmpului d5, de exemplu: 5. Ne3! Df6 6.c3 Cge7 7.Cc2! Ne3 8.Ce3.

Concluzia pe care o putem trage este evidentă. Jucînd Deschiderea Scoțiană, albul pierde inițiativa și, logic vorbind, nu poate spera să obțină avantaj la un joc corect.

Kupreicik—Romanișin, Campionatul U.R.S.S., 1976: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 ed4 4.Cd4 Nc5 5.Ne3 Df6 6.c3 Cge7 7.Nb5?! d6 8.0—0 0—0 9.Cc6 bc6 10. Nc5 cb5 11.Nd4 Dg6 12.Cd2 c5 13.Ne3 f5 14.Df3 Nd7 15.Tfe1 Tae8 16.ef5 Cf5 17.Dd5 Ne6 18.Dd3 c4 19.Df1 Nd5 20.Na7 Ch4 21.g3 Df7 22.Te8 Cf3, albul cedează.

5. APĂRAREA RUSĂ: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6

Deschiderile deschise îl prezintă în general pe negru într-o stare de așteptare. El pîndește orice prilej pentru a în-

trerupe avantajul iniţial, al primei mutări, de care beneficiază albul la începutul partidei. Din acest punct de vedere Apărarea Rusă prezintă un caracter fundamental deosebit, deoarece prin 2...Cf6 (vezi diagrama) negrul iese din expec-



tativă şi trece curajos la contraatacul imediat al pionului e4. Adeseori, spiritul Apărării Ruse este în mod greşit confundat cu dorinţa negrului de a „copia" mutările albului, de a juca simetric.

Experienţa a demonstrat că în poziţia primară, datorită numărului pieselor şi cantităţii mutărilor, este materialmente imposibil a se conserva simetria opoziţiei. Albul păstrează multă vreme avantajul primei mutări şi, mai devreme sau mai tîrziu, negrul va fi nevoit să se abată de la simetrie. Atunci, însă, partida va fi mult avansată faţă de poziţia iniţială, astfel că avantajul mutării capătă o pondere considerabilă.

În Apărarea Rusă negrul nu are această intenţie simplistă. El îşi însuşeşte iniţiativa de la mutarea a doua şi se obligă practic de a persevera în atac, încercînd să fie întotdeauna în avans faţă de alb, prin ameninţări şi uneori chiar prin sacrificii materiale. Orice mutare „oarecare", de pură dezvoltare, permite albului să preia imediat iniţiativa.

Poate că cel mai mare neajuns al acestei deschideri este acela că, prin eliminarea pionilor e4 şi e5 şi schimbul damelor pe coloana deschisă „e", de exemplu în varianta: 3.Ce5 d6 4.Cf3 Ce4 5.De2 De7 6.d3 Cf6 7.Ng5 De2 8.Ne2, se poate trece rapid într-un final, în care avantajul mutării are o importanţă sporită, astfel că negrul trebuie să se apere foarte exact pentru a menţine egalitatea.

Asemenea posibilităţi au un efect psihologic însemnat la începutul partidei şi din acest motiv Apărarea Rusă este arareori deschiderea „de bază" din repertoriul maeştrilor de şah.

Liubojevici—Makaricev, Amsterdam, 1975: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Ce5 d6 4.Cf3 Ce4 5.d4 d5 6.Nd3 Ne7 7.0—0 Cc6 8.Te1 Ng4 9.c3 f5 10.Db3 0—0 11. Cfd2? Cf2 12.Rf2 Nh4 13.g3 f4! 14.Rg2 fg3 15.Ne4 Nh3! 16.Rg1

gh2 17.Rh2 Dd6 18.Rh1 Ne1 19.Dd5 Dd5 20.Nd5 Rh8 21.Cf3 Ng3 22.Cg1 Nf1 23.Cd2 Tae8 24.Ce4 Te4 25.Ne4 Tf2 26.Cf3 Ng2 27.Rg1 Nf3 28.Nf3 Tf3, albul cedează.

I. Zaițev—Karpov, Leningrad, 1967: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 Ce4 4.Nd3 d5 5.Ce5 Cd7 6.Cf7 De7 7.Ch8 Cc3 8.Rd2 Cd1 9.Te1 Cf2 10.Nh7 Ce4 11.Te4 de4 12.Ng6 Rd8 13.Cf7 Re8 14.Cd6 Rd8 15.Cf7, remiză.

Tal—Szabo, Havana, 1967: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 ed4 4.e5 Ce4 5.De2 Cc5 6.Cd4 Cc6 7.Cc6 dc6 8.Cc3 Nf5 9.g3 Ce6 10.Nc3 Cd4 11.Nd4 Dd4 12.a3 Ng4 13.f3 Ne6 14.f4 Ne7 15.De4 Nc5 16.Dd4 Nd4 17.0—0—0 0—0—0 18.Nd3 Ng4 19.Ne2 Nh3 20.Nc4 f6 21.ef6 Nf6 22.Ce4 Ne7 23.Td8 Td8 24.Te1 Nf5 25.Cd2 Nf6 26.Cf3 b5 27.Ne6 Ne6 28.Te6 Td6 29.Te2 c5 30.Cd2 c4 31.c3 Td3 32.Ce4 Tf3 33.Rd2 a5 34.Te3 Tf1 35.Te1 Te1 36.Re1 Ne7 37.Rd2 Rd7 38.Re3 Re6 39.Rf3 Rd5 40.Cf2 b4 41.ab4 ab4, remiză.

A2. DESCHIDERILE ÎNCHISE: 1.d4 d5

În introducerea acestui capitol s-a arătat că deschiderile închise conferă pozițiilor un caracter mai stabil, jocul pozițional desfășurîndu-se în plenitudinea sa. Nu mai este vorba de obținerea unui avantaj evident și imediat în deschidere, ci mai ales de prepararea unui ansamblu de manevre subtile și de lungă durată, urmărind ocuparea cîmpurilor importante și reducerea adversarului la defensivă pe cîmpuri inferioare sau slăbite.

Pentru ocuparea centrului se va căuta înlăturarea pionilor d5, respectiv d4, prin înaintările de flanc c2—c4 și c7—c5, deci lupta se angajează în primul rînd pe aripa damei, unde operațiunile nu au ascuțimea celor de pe aripa regelui.

Între deschiderile închise și cele deschise există deci o mare diferență de spirit.

Albul dispune de avantajul mutării, astfel că el va ataca primul pionul d5, jucînd 2. c2—c4 (vezi diagrama), ceea ce



implică sacrificarea temporară a unui pion. Fiind atacat,

înainte de a-și permite c7—c5, negrul va trebui să ia o hotărîre importantă legată de acceptarea sau refuzul gambitului oferit.

Acceptarea gambitului 2... dc4 (Gambitul damei acceptat) lasă albului libertatea de a ocupa centrul imediat prin 3.e4 sau după o preparare prealabilă.

Refuzînd gambitul, negrul va trebui să apere pionul d5 fie prin 2...e7—e6 (Gambitul damei), fie prin 2...c7—c6 (Apărarea Slavă). Alegerea nu este ușoară. Prin 2...e7—e6 se închide calea nebunului din c8, dar se asigură atacarea laterală a centrului alb prin c7—c5, în timp ce 2...c7—c6 lasă liberă posibilitatea de dezvoltare a nebunului din c8, dar implică renunțarea pentru moment la mutarea c7—c5.

Combinarea ambelor idei, dezvoltarea Nc8 și avansarea c7—c5, este impracticabilă, întrucît încercarea de a scoate în joc mai întîi nebunul, prin 2... Nf5, slăbește foarte mult flancul damei și după 3.Db3! albul poate cîștiga un pion.

Din toate acestea desprindem concluzia importantă că dezvoltarea nebunului din c8 reprezintă nodul gordian al deschiderilor închise, modul de rezolvare al acestei probleme stînd la baza elaborării tuturor planurilor de joc în continuare.

Dificultățile în dezvoltarea Nc8 au determinat maeștrii de șah să caute și alte căi de joc, avînd un caracter mai dinamic.

În anul 1890, marele maestru român A. Albin a introdus în practică contragambitul care îi poartă numele 2...e5! (vezi diagrama), urmînd ca după 3.



de5 d4, în schimbul pionului sacrificat, să rezolve radical dezvoltarea figurilor, obținînd un joc deosebit de activ.

Contragambitul Albin ascunde nenumărate resurse și împotriva lui trebuie jucat cu mare atenție. Adeseori, pentru a-l evita, unii maeștri preferă să amîne mutarea c2—c4, jucînd mai întîi 2.Cf3. Cu toate acestea, sacrificiul de pion al negrului nu are o motivare pozițională suficientă, întrucît nu restrînge dezvoltarea figurilor albe, care, pe plan combinativ, vor da o ripostă de la egal la egal.

Exemplul următor este, din acest punct de vedere, interesant și instructiv.

Bondarevski—Mikenas, Campionatul U.R.S.S., 1951: 1.d4 d5 2.c4 e5 3.de5 d4 4.Cf3 Cc6 5.g3 Ng4 6.Cbd2 Dd7 7.Ng2 0—0—0 8.h3 Nf5 9.a3 f6 10.ef6 Cf6 11. b4! Te8 12.Nb2!! Nd3 13.0—0 Ne2 14.Da4 Nf1 15.Tf1 Rb8 16. b5 Cd8 17.Cd4 Nc5 18.C2b3 Nd4 19.Nd4 b6 20.c5 Te7 21. cb6 cb6 22.Nb6! ab6 23.Da8 Rc7 24.Da7 Rd6 25.Td1 Re5 26.Td7 Cd7 27.Dc7 Re6 28.Cd4 Rf7 29.Cf5 Te1 30.Rh2 Td1 31. Dc2, negrul cedează.

O altă cale de joc originală a fost descoperită și introdusă în practică de către marele șahist și teoretician rus Cigorin, care a tras concluzia justă că pionul d4 nu trebuie atacat neapărat pe flanc prin c7—c5. El poate fi atacat la fel de bine prin c7—c5 sau e7—e5, dar nu imediat, ca în varianta lui Albin, ci după dezvoltarea calului la c6, pentru a susține această înaintare în centru. După 2...Cc6 (vezi diagrama) survine poziția caracteristică variantei Cigorin care a suscitat numeroase comentarii ale teoreticienilor de la sfîrșitul sec. al XIX-lea și începutul sec. al XX-lea. Aceștia susțineau teoria clasică a lui Tarrasch, conform căreia, dezvoltarea calului în fața pionului „c" constituie o greșeală strategică fundamentală, întrucît împiedică c7—c5.

Dar obiectivele strategice principale ale negrului, atacarea pionului d4 și dezvoltarea Nc8, sînt atinse și pe calea descoperită de Cigorin. În plus, dezvoltarea imediată a unei figuri dinamizează jocul și permite negrului să lupte pentru inițiativă chiar de la începutul partidei. Practica a demonstrat viabilitatea acestui sistem care se întîlnește și astăzi în partidele de concurs.

Cum negrul nu a apărat pionul d5, s-ar părea că albul poate obține imediat avantaj în centru prin 3.cd5, dar după 3... Dd5 el este obligat să apere pionul d4 fie prin 4.e3 e5!, fie prin 4.Cf3 Ng4! 5.Cc3 Da5 6.e3 Cf6 7.Ne2 0—0—0 8.Nd2 e5! și după cum se vede negrul ajunge oricum la mutarea e7—e5.

Albul dispune de numeroase linii de joc împotriva variantei Cigorin, dar logic este să joace în așa fel încît, împiedicînd sau întîrziind mutarea e7—e5, să-și asigure în același timp

dezvoltarea figurilor și controlul cîmpurilor centrale.

Cel mai bine corespunde acestor deziderate 3.Cf3, după care mutarea e7—e5 nu mai este posibilă, iar amenințarea 4.cd5 Dd5 5.Cc3 Da5 6.d5! restrînge posibilitățile negrului.

Pentru a nu-și închide Nc8 prin e7—e6, negrul va trebui să joace mai întîi 3...Ng4, iar după 4.Da4! Nf3 5.ef3 e6 6.Cc3 Cge7, presiunea asupra pionului d4 este reală, dar perechea de nebuni și deschiderea poziției lasă albului o ușoară superioritate pozițională.

Iată partida în care mutarea 4.Da4! a fost jucată pentru prima dată.

Alehin—Colle, New York, 1924: 1.d4 d5 2.c4 Cc6 3.Cf3 Ng4 4.Da4! Nf3 5.ef3 e6 6.Cc3 Nb4 7.a3 Nc3 8.bc3 Cge7 9.Tb1 Tb8 10.cd5 Dd5 11.Nd3 0—0 12.0—0 Dd6 13.Dc2 Cg6 14.f4 Cce7 15.g3 Tfd8 16.Tfd1 b6 17. a4 Cd5 18.Nd2 c5 19.f5 ef5 20. Nf5 cd4 21.cd4 Cde7 22.Nb4 Df6 23.Ne7 De7 24.Tbc1 Td5 25.Ne4 T5d7 26.d5 Df6 27. Tde1! Tbd8 28.Dc6! Dg5 29. Ng6 hg6 30.Dd7 Td7 31.Te8 Rh7 32.Tcc8 Td8 33.Ted8, negrul cedează.

După ce am parcurs ideile fundamentale și excepțiile ce caracterizează deschiderile închise în general, vom prezenta în continuare elementele strategice, ideile și planurile de joc specifice celor mai importante dintre ele.

1. GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT: 1.d4 d5 2.c4 dc4



Ce considerații pot motiva luarea pionului c4? În mod strict pozițional, această decizie este incorectă, deoarece abandonează aproape complet centrul. Conservarea pionului cîștigat nu este posibilă în nici un caz. După 3.e3 b5? 4.a4 c6 5.ab5 cb5 6.Df3 albul cîștigă un turn, iar dacă 3.Cf3 b5 4.e3 a6 5.a4 c6 6.ab5 cb5 7.b3! Ne6 8. bc4 bc4 9.Da4, albul recîștigă pionul cu avantaj pozițional.

Dacă negrul s-a decis totuși să accepte gambitul, înseamnă că el a avut un scop foarte precis, strategic sau tactic. Pentru a pătrunde acest scop, deocamdată ascuns, vom observa mai întîi că la ocuparea imediată a centrului prin 3.e4, sau chiar la mutarea mai reținută 3.e3, negrul dispune de continuarea foarte puternică 3...e5! cu ajutorul căreia pul-

verizează centrul alb și obține un joc în totalitate liber.

Deci albul va trebui să preîntîmpine această posibilitate jucînd 3.Cf3 și, după 3...Cf6 4.e3 e6 5.Nc4 c5! 6.0—0 a6, rezultă poziția de bază a acestei deschideri, reprezentată în diagramă, asupra căreia ne vom concentra atenția.



În primul rînd, negrul își face socoteala că abandonarea centrului este o chestiune relativă și de moment. Deocamdată albul nu a reușit să avanseze pionul pe cîmpul e4 și are probleme în legătură cu dezvoltarea nebunului din c1. Pe de altă parte, el a atacat prin c7—c5 pionul d4 aflat sub presiune pe coloana „d", iar acest atac poate avea două urmări:

— Dacă albul schimbă la c5, va renunța practic la centrul de pioni și va provoca pe coloana deschisă „d" un schimb general al figurilor grele.

— Dacă albul nu schimbă la c5, atunci negrul va avea de ales între formarea majorității de pioni pe aripa damei prin b7—b5 și c5—c4, sau va schimba el pionul d4, formînd albului pe acest cîmp un pion izolat și obținînd cîmpul d5 ca suport central pentru figurile sale. Nebunul din c8 nu mai constituie o problemă, deoarece el va putea fi dezvoltat liniștit prin fianchetare pe cîmpul b7.

După cum se poate observa, ideea generală de joc a negrului constă în simplificarea poziției. Albul opune acestor idei simplificatoare un plan de joc simplu și convingător. El își va plasa dama pe cîmpul e2, de unde susține avansarea pionului „e", eliberînd în același timp cîmpul d1 pentru turn și deodată încep să se facă vizibile dezavantajele sistemului ales de negru.

Schimbul la d4 nu mai apare atît de eficient, întrucît regele negru se află încă în centru și orice străpungere prin d4—d5 poate deschide în mod decisiv coloana „e".

Dacă însă albul împinge pionul la e4, atunci va amenința să avanseze în continuare prin e4—e5, alungînd calul din f6. Prin această degajare, cu prețul cîmpului d5, el va întări atacul asupra punctului h7 și va crea condițiile plasării unui cal pe cîmpul central e4. În același timp, odată cu dezvol-

tarea Nc1, turnurile albe se vor plasa pe coloanele „c" şi „d", lăsînd puţine locuri favorabile pentru ieşirea la joc a damei negre.

Chiar şi avansarea pe flancul damei prin b7—b5 reclamă atenţie din partea negrului, întrucît, ca în Apărarea Spaniolă, ea face posibilă o eventuală spargere pe coloana „a" prin a2—a4. Albul poate împiedica imediat b7—b5 jucînd direct 7.a4, dar această continuare, care urmăreşte în principal să limiteze posibilităţile de dezvoltare ale Nc8, are neajunsul că slăbeşte cîmpul b4 şi permite negrului să întărească presiunea asupra pionului d4 prin 7...Cc6.

Confruntarea dintre ideile fundamentale arătate nu este tranşată, numeroase partide moderne aducînd mereu îmbunătăţiri în jocul albului sau negrului. Căutările neîncetate au condus la descoperirea unor noi forme de interpretare a acestor idei, în spiritul dinamic al şahului modern.

Pentru a stăpîni centrul, menţinînd o iniţiativă durabilă, albul poate trata deschiderea într-un adevărat stil de gambit, renunţînd la recuperarea pionului sacrificat, prin 3.Cf3 Cf6 4.Cc3! a6 5.e4! b5 6.e5 Cd5 7.a4, după care ponderea elementelor tactice în aprecierea generală a poziţiei creşte vertiginos.

O idee mai veche a lui Alehin, bazată pe dezvoltarea rapidă a Nc8, a fost readusă în actualitate sub o formă plină de vivacitate. După 1.d4 d5 2.c4 dc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 Ng4 5.Nc4 e6, negrul urmăreşte să-şi dezvolte rapid figurile, pregătind prin Nf8—d6, Cb8—d7 şi e6—e5 o degajare totală a poziţiei.

Punctul nevralgic al acestui sistem este slăbirea imediată a flancului damei, dar numeroase analize şi partide au demonstrat că după 6.Db3 Nf3 7.gf3 Cbd7!! 8.Db7 c5! avansul de dezvoltare al negrului, ca şi structura slăbită a albului compensează pionul sacrificat, jocul căpătînd o trenă dinamică.

Dacă albul nu acceptă pionul, el va trebui să combată pe căi poziţionale planul de joc al negrului, menţionat mai sus, transformînd slăbirea flancului damei dintr-un obiectiv imediat într-unul de perspectivă. El va căuta să izoleze sau să provoace schimbul Ng4 şi să profite de lipsa unor cîmpuri bune de dezvoltare pentru dama neagră.

Reproducînd exemplele de mai jos, invităm pe cititor să urmărească în primul rînd modul de aplicare şi dezvoltare, în jocul de mijloc, a ideilor şi planurilor de joc ale albului şi negrului, în felul în care ele au fost explicate pînă acum.

Smislov—Keres, Zürich, 1953: 1.d4 d5 2.c4 dc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Nc4 c5 6.0—0 a6

7.De2 b5 8.Nb3 Nb7 9.Td1 Cbd7 10.Cc3 Ne7 11.e4 b4 12. e5 bc3 13.ef6 Nf6 14.d5 e5 15. bc3 0—0 16.Cfd2 Ne7 17.Cc4 a5 18.Ce5 Ce5 19.De5 Nf6 20. Dg3 c4 21.Na4 De7 22.Nf4! Tfd8 23.d6 De4 24.Te1 Df5 25. d7 h5 26.Te8 Rh7 27.h4 Ta6 28.Ng5 Td7 29.Nd7 Dd7 30. Tae1 Td6 31.Nf6 Tf6 32.Db8 Tf5 33.Th8 Rg6 34.Td8 Db5 35. Td6 Rh7 36.Td8 Dc5 37.Te3 Nd5 38.Th8 Rg6 39.Dd8 Nf3 40.Tf3 Tf3 41.gf3, negrul cedează.

Portisch—Radulov, Olimpiada Nisa, 1974: 1.d4 d5 2.c4 dc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Nc4 c5 6.0—0 a6 7.a4 Cc6 8.De2 Dc7 9.Cc3 Nd6 10.Td1 0—0 11.h3 b6 12.d5 ed5 13.Nd5 Nb7 14.e4 Tae8 15.Ng5 Cd4 16.Cd4 Cd5 17.Cd5 Nd5 18.Cf5 Te4 19.Dh5 Tfe8 20.Cg7 T8e5 21.f4 Tf4 22. Ce8 Dc6 23.Cd6 f6 24.Te1, negrul cedează.

Vukici—Matulovici, Iugoslavia, 1969: 1.d4 d5 2.c4 dc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 Ng4 5.Nc4 e6 6. 0—0 a6 7.Cc3 Cc6 8.Te1 Nd6 9.e4 Nf3 10.gf3 e5 11.f4 ed4 12.e5 0—0! 13.Cb1 Nb4! 14.ef6 Ne1 15.De1 Df6 16.Nd3 Tfe8 17.Df1 Cb4 18.Nd2 Cd3 19.Dd3 c5 20.a4 c4!! 21.Dg3 Db6 22. Ta2 c3! 23.Cc3 dc3 24.Nc3 f6 25. h4 Tad8 26.Ta1 De6 27.Te1 Df5 28.Te8 Te8 29.Rh2 Td8 30.De3 h5 31.f3 Td3 32.De8 Rh7 33.De4 De4 34.fe4 Tf3, albul cedează.

Ghițescu—Kovacs, Debrețin, 1969: 1.d4 d5 2.c4 dc4 3. Cf3 Cf6 4.e3 Ng4 5.Nc4 e6 6. h3! Nh5 7.Cc3 Nd6 8.0—0 Cbd7 9.e4 e5 10.de5 Ce5 11.Ne2 Ng6 12.Ne3! Cf3 13.Nf3 0—0 14. Db3 De7 15.Tfe1 Rh8 16.Db7 Tab8 17.Dc6 Tb2 18.Nd4! Ne5 19.Cd5 Cd5 20.ed5 Nd4 21.Te7 Tf2 22.Td1!, negrul cedează.

2. GAMBITUL DAMEI REFUZAT: 1.d4 d5 2.c4 e6

Una din cele mai vechi deschideri, dar în același timp de cea mai mare actualitate, Gambitul Damei, este expresia clasică a deschiderilor „pionului damei". Mereu îmbogățită cu idei noi, nu și-a pierdut niciodată din prospețime și popularitate, ca o adevărată regină a deschiderilor. Explicația trebuie căutată în caracterul ei deosebit de generos. Liniile de joc sînt întotdeauna clare și simple, ușor de înțeles, dar în același timp de o mare varietate. Albul sau negrul pot alege metode active sau poziționale, atacuri la rege sau manevre strategice pline de subtilitate. Datorită acestui caracter, cunoașterea ideilor strategice fundamentale ale Gambitului Damei deschide o pîrtie spre înțelegerea corectă a pozițiilor ce survin din multe alte deschideri.

În același timp însă, aplicarea ei cere cunoștințe temei-

nice de strategie șahistă. Nu se poate juca această deschidere fără a ști mai întîi ce înseamnă un cîmp slab sau tare, cum se recunosc, cum se creează sau se evită slăbiciunile, ce piese trebuie păstrate în joc pentru a profita de o slăbiciune sau pentru a neutraliza efectele ei.

În sfîrșit, aceste cunoștințe generale trebuie avansate într-un domeniu mai larg, căpătînd capacitatea de a înțelege, ca și tehnica necesară pentru a trata în mod corect elemente strategice mai complexe, ca valorificarea unei coloane deschise, deschiderea unei coloane prin „atacul minorității", jocul cu un pion „izolani" etc.

Prin 2...e7—e6 (vezi diagrama) negrul a optat pentru o cale de joc care urmărește să restrîngă presiunea albului în centru. Cu prețul închiderii Nc8, el apără pionul d5 și este pregătit să întîmpine continuarea asediului prin două metode:

1. O „apărare pasivă" conform căreia își propune să reziste cît mai mult în centru, dezvoltîndu-și în întregime flancul regelui (Cf6, Ne7 și 0—0), iar după epuizarea atacului alb să rezolve problema Nc8 fie prin fianchetarea acestuia la b7, fie prin forțarea mutării eliberatoare e6—e5.

2. O „apărare activă" cu două forme de manifestare:

— „Varianta Cambridge-Springs" sau „Pillsbury", constînd dintr-un contrajoc de figuri pe aripa damei și în primul rînd asupra punctului c3, prin plasarea damei pe cîmpul a5 (după c7—c6), urmată de manevra Cg8—f6—e4 și Nf8—b4.

— „Varianta Tarrasch" bazată pe un contraatac imediat asupra pionului d4 prin c7—c5.

Nu trebuie să pierdem din vedere că după 2...e7—e6 poziția albului marchează o ușoară superioritate. El are inițiativa, exercitînd o presiune puternică în centru și pe coloana „c", avînd chiar perspective de atac pe aripa regelui, datorită unei dezvoltări superioare. Dar ne aflăm în plin joc pozițional, bazat pe mici avantaje strategice, care prin inexactități sau bruscarea inutilă a poziției se pierd cu repeziciune.

Privită în ansamblu, desfășurarea jocului ne oferă un tablou general deosebit de sugestiv. Albul, avînd avantaj de timp și spațiu, va proceda, prin amenințări imediate, la prepararea altor amenințări mai îndepărtate, dar mai ales printr-o observare constantă a cîmpurilor importante, urmînd să „strîngă" tot mai mult poziția adversarului, nepermițîndu-i să se degajeze. Negrul va încerca desigur să se elibereze de sub presiune prin contramanevre, dar mai ales prin schimbarea pieselor sale pasive sau rău plasate.

a. APĂRAREA PASIVĂ

Consecvent planului, albul va continua să atace, iar negrul să apere pionul d5, astfel că mutările următoare sînt ușor de înțeles: 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 (vezi diagrama).



În acest moment albul a epuizat posibilitățile de atac direct asupra punctului d5 și va trebui să găsească noi mijloace spre a-și accentua dominarea. Cum negrul este hotărît să apere cu orice preț pionul d5 (chiar prin c7—c6), centrul atenției se mută asupra cîmpului e4.

Raționamentul albului este simplu. Amenințînd să ocupe centrul prin manevra e2—e3, Nd3 (eventual Dc2) și e3—e4, el va obliga în cele din urmă pe negru să iasă din carapacea sa atît de solidă. În același timp, va supraveghea cu atenție coloana „c" pentru a valorifica orice șansă oferită de acest important element strategic. După dezvoltarea nebunului la e7, contrajocul negrului prin c7—c5 este legat, odată cu schimbul d4:c5, de pierderea unui timp (Nf8—e7—c5), iar prin deschiderea coloanei „d", de slăbirea decisivă a pionului d5, astfel că acesta va trebui să caute alte metode de joc, care să îndeplinească simultan următoarele trei condiții:

— să asigure dezvoltarea Nc8;

— să se opună ocupării centrului de către alb prin e2—e3—e4;

— să prevină acțiunile albului pe coloana „c".

Negrul are la dispoziţie două metode care întrunesc condiţiile arătate:

— Metoda clasică, conform căreia el va accepta schimbul d5:c4, dar numai atunci cînd sînt create toate condiţiile pentru eliberarea forţată a Nc8 prin e6—e5.

— Metoda Makogonov, bazată pe fianchetarea Nc8 la b7.

Dar, înainte de toate, trebuie încheiată dezvoltarea figurilor pe cîmpuri care să convină viitorului plan de joc. În acest sens, albul trebuie să joace foarte atent, deoarece negrul pîndeşte orice prilej pentru a provoca prin Cf6—e4 un lanţ de schimburi rapide, blocînd în acelaşi timp cîmpul critic e4. Această idee simplificatoare, izvorîtă din nevoia negrului de a-şi uşura situaţia, şi care aparţine fostului campion mondial Lasker, este posibilă în mai multe situaţii (în general atunci cînd albul a dezvoltat calul la f3, înainte de a susţine suficient cîmpul e4), dar nu întotdeauna cu aceeaşi valoare.

Forma clasică a ideii lui Lasker survine după 5.e3 0—0 6.Cf3 h6 7.Nh4 Ce4 8.Ne7 De7 (vezi diagrama).



Desigur că intercalarea mutării 6...h6 nu este obligatorie, dar dacă negrul a hotărît aprioric să joace această variantă, este bine să o facă, întrucît aduce numai foloase: pionul h7 nu mai poate fi atacat pe diagonala b1—h7 (de exemplu prin Nd3 şi Dc2), stopează un eventual atac la rege prin Cf3—g5 şi, în sfîrşit, asigură un cîmp de refugiu regelui în cazul unei ameninţări pe orizontala a 8-a.

Este bine să arătăm însă că, **nelegată de un plan de joc precis şi bine fundamentat, mutarea h7—h6 constituie de cele mai multe ori o slăbire inutilă şi extrem de gravă a rocadei negre.**

Revenind la poziţia reprezentată în diagramă, vom remarca imediat că, pentru moment, negrul a reuşit în acelaşi timp să blocheze cîmpul e4, să schimbe nebunul activ al albului de la g5 şi să-şi plaseze dama astfel încît să sprijine avansarea eliberatoare e6—e5.

Schimbul calului din e4, deşi dublează pionii pe coloana „e", nu dă albului avantaj, deoarece

după plecarea Cf3, negrul nu mai poate fi împiedicat să joace e6—e5. Calul din e4 nu poate menţine multă vreme poziţia sa avansată, iar consolidarea acestei poziţii prin f7—f5 ar slăbi în mod decisiv cîmpurile albe şi întreaga structură a pionilor negri. De aceea, albul nu trebuie să se grăbească. El va continua liniştit să atace supranumeric punctul e4, obligind în cele din urmă calul negru să-şi părăsească poziţia.

Dar acest atac nu trebuie condus la întîmplare. Este suficient ca albul să joace pripit 9.Nd3, pentru ca imediat după 9...Cc3 10.bc3 negrul să închidă coloana „c", apoi să cîştige un timp 10...dc4 11.Nc4 şi, în sfîrşit, să-şi încheie fără probleme dezvoltarea 11...Cd7 12.0—0 b6! 13.De2 Nb7 14.e4 c5!, obţinînd un puternic contrajoc pe coloanele „c" şi „d". Desigur că pentru alb este mai bine să joace 9.Dc2 sau chiar mai întîi 9.Tc1, conservînd coloana „c".

Adeseori amatorii sînt surprinşi de uşurinţa cu care un jucător experimentat obţine avantaj în deschidere, dar observăm ce erori infime sînt suficiente pentru aceasta. Analiza atentă şi principială a poziţiei, bazată pe cunoştinţe, ne va feri întotdeauna de asemenea scăpări.

O eroare de aceeaşi factură poate comite negrul, aplicînd Varianta Lasker în mod automat, atunci cînd calul nu a fost încă dezvoltat la f3, de exemplu în forma: 6.Tc1 (în loc de 6.Cf3) h6 7.Nh4 Ce4? 8.Ne7 De7. Acum, pentru a obţine o dominare maximă pe diagonala b1—h7 şi pe coloana „c", albul îşi poate permite chiar să „elibereze" Nc8 prin 9.cd5! Cc3 10.Tc3 ed5 11.Nd3 c6 12.Ce2! (iată diferenţa!) după care, avînd posibilitatea de a apăra suficient cîmpul e4, el va putea dezvolta pe flancul damei „atacul minorităţii" în vederea deschiderii coloanei „c", de exemplu: 12...Cd7 13.0—0 Cf6 14.Db1! Te8 15.b4 a6 16.a4 etc.

Din cele arătate trebuie să desprindem importanţa pe care o prezintă ordinea de efectuare a mutărilor care nu depinde de posibilităţi întîmplătoare, ci derivă din consideraţii logice dictate de poziţie.

Revenind la linia principală de joc a apărării pasive, după 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 ne vom ocupa mai întîi de „metoda clasică" numită şi „apărarea ortodoxă", conform căreia, după cum am mai arătat, negrul îşi propune să reziste cît va fi posibil în centru, lăsînd albului grija de a stabili un atac şi pregătind dezvoltarea la momentul potrivit a Nc8, prin e6—e5.

După 5.e3 Cbd7 (explicabil, deoarece negrul ţinteşte e5) 6. Cf3 0—0, diagrama din pag. 80



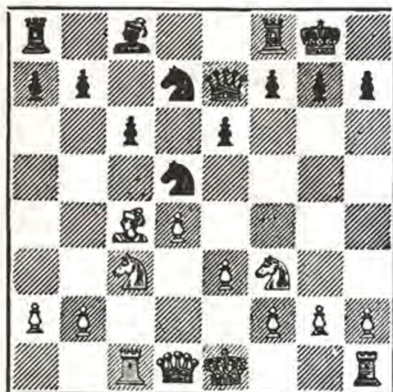
ne dezvăluie un nou moment important.

Albul a dezvoltat aproape toate figurile, dar cum este bine să continue? Desigur, va trebui scos în joc Nf1, dar la orice mutare a acestuia pierde un timp după dc4. De aceea albul se gîndeşte să facă la început alte mutări necesare din cadrul planului său de ansamblu, amînînd deplasarea Nf1. Cît poate dura această amînare? Negrul nu-şi pune problema să schimbe la c4 înainte de deplasarea Nf1, dar are suficiente mutări „de aşteptare" în acest război al nervilor?

Mutarea cea mai bună a albului este 7.Tc1, deoarece la 7.Dc2, odată pionul d5 eliberat de sub presiune pe coloana „d", negrul poate juca energic 7...c5! După 7.Tc1 negrul trebuie să apere pionul c7 prin 7...c7—c6, dar odată cu aceasta **statu quo**-ul se apropie de sfîrşit, iar dacă 8. a3 a6 9.h3 Te8! mutările de aşteptare ale negrului se dovedesc a fi mai utile, iar Nf1 tot trebuie scos în joc. De aceea, pentru alb este mai bine să accepte de la mutarea a 8-a pierderea unui timp şi astfel „varianta ortodoxă" îşi desfăşoară cursul normal prin 8.Nd3 dc4 9.Nc4 Cd5! Consecvent concepţiei sale simplificatoare, negrul forţează schimbul nebunilor, aducîndu-şi dama la e7 pentru a susţine ideea de bază e6—e5.

Din nou este momentul să atragem atenţia asupra unei greşeli comise adeseori datorită neaprofundării sau neînţelegerii poziţiei. Este vorba de banalul „luft" prin h7—h6, jucat cînd trebuie şi cînd nu trebuie. Dacă în varianta de care ne ocupăm (după Cf6—d5) acceptăm că sînt jucate mutările h7—h6, respectiv Ng5—h4, vom observa imediat în ce constă greşeala. Albul n-ar mai fi obligat să schimbe nebunii ci şi-ar putea retrage nebunul la g3, controlînd diagonala h2—b8 şi blocînd mutarea e6—e5. Tot planul negrului şi-ar pierde rostul şi în curînd poziţia sa ar deveni lipsită de orice perspective. Fără aceste mutări însă schimbul la e7 este obligatoriu, deoarece retragerea nebunului la f4 nu poate fi luată în consideraţie (10.Nf4? Cf4).

Ajungem astfel după 10.Ne7 De7 la poziţia din diagramă,



pe care au avut-o în faţă mulţi mari maeştri şi campioni mondiali. Este de ajuns să amintim că în marele meci pentru titlul mondial de la Buenos Aires, 1927, dintre Alehin şi Capablanca, ea a fost jucată în majoritatea partidelor, a căror valoare teoretică se păstrează pînă în zilele noastre.

Sub aparenţa simplităţii se ascunde un izvor nesecat de posibilităţi şi nu este de mirare că partidele jucate în turneele moderne aduc mereu perfecţionări ale jocului pentru alb sau negru.

După cum se poate constata, negrul este aproape de ţel, deoarece schimbul unei perechi de cai şi înaintarea e6—e5 nu mai pot fi oprite. Căutînd căi de joc prin care să evite simplificarea timpurie a poziţiei, fostul campion mondial A. Alehin a încercat pentru prima dată la turneul de la Baden-Baden, 1925, împotriva lui Treybal, manevra 11.Ce4.

Dacă negrul schimbă damele prin 11...Db4 12.Dd2 Dd2 13. Rd2, atunci finalul albului este superior, deoarece are o dezvoltare mai bună, Ce4 controlează cîmpul slab d6, iar negrul nu poate juca deocamdată e6—e5 sau c6—c5. Dacă negrul nu schimbă damele, calul alb se va deplasa la g3, pentru a susţine un eventual atac pe flancul regelui.

Ideea este fără îndoială interesantă şi poate oferi albului şanse practice reale, mai ales dacă negrul schimbă damele, finalul cu un avantaj mic dar durabil jucîndu-se comod şi fără riscuri. Dacă însă negrul evită schimbul damelor, jucînd 11...C5f6! 12.Cg3 e5! 13.0—0 ed4 14.Cf5 Dd8 15.C3d4 Ce5, atunci egalarea poziţiei este deplină, deşi negrul mai întîmpină unele dificultăţi de ordin tactic.

Însuşi Alehin a ajuns la concluzia că este mai bine ca albul să-şi termine dezvoltarea jucînd 11.0—0, iar după 11... Cc3 12.Tc3 e5! 13.de5 Ce5 14. Ce5 De5 se ajunge la poziţia finală a „variantei ortodoxe", asupra căreia putem face următoarele observaţii:

— Albul are avantaj de dezvoltare şi patru pioni contra trei pe aripa regelui.

— Pentru a nu pierde acest avantaj, el trebuie să se mani-

feste foarte activ, avansînd pionii „e“ și „f“ înainte ca negrul să-și organizeze jocul și să-i blocheze.

— La nevoie, albul poate avansa numai pionul „f“ pînă la f5, limitînd posibilitățile de dezvoltare ale Nc8 sau chiar pînă la f6, pentru a dizloca rocada regelui negru.

— Negrul trebuie să găsească o cale pentru a bloca pionii albi și atacul de pe aripa regelui, contrașansele sale fiind pe aripa damei, unde are majoritatea de pioni.

Pentru o ilustrare mai bună a ideilor ce se confruntă în „Varianta ortodoxă“ au fost alese cîteva partide sugestive. Ele trebuie studiate urmărindu-se în primul rînd depistarea, înțelegerea și modul de aplicare a planurilor de joc prezentate.

Polugaevski—Augustin, Olimpiada, Lugano, 1968: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6.Cf3 h6 7.Nh4 Ce4 8. Ne7 De7 9.Tc1 c6 10.Nd3 Cc3 11.Tc3 dc4 12.Tc4 Cd7 13.Nb1 e5 14.Dc2 f5 15.de5 Ce5 16.Ce5 De5 17.0—0 Ne6 18.Td4 Tae8 19.Tfd1 Nd5 20.Tf4 g6 21.Tfd4 Te7 22.Dd2 Rg7 23.b4! Tfe8 24. h3 Df6 25.Nd3 Dg5 26.Nf1 Te4 27.b5 Df6 28.Da5 Df7 29.Da7 Na2 30.Te4 Te4 31.bc6 Te7 32. Td7, negrul cedează.

Najdorf—Stahlberg, Zürich, 1953: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 Cbd7 6.Cf3 0—0 7.Tc1 c6 8.Nd3 dc4 9.Nc4 Cd5 10.Ne7 De7 11.Ce4 e5 12.0—0 ed4 13.Dd4 C7b6 14.Nb3 Ng4 15.Cg3 Nf3 16.gf3 Df6 17.Df6 Cf6 18.Cf5 Tad8 19.Tfd1 Cc8 20.Rf1 Tfe8 21.Re2 Rf8 22.Td8 Td8 23.Tg1 Ce8 24.Tg4! Ce7 25. Ce7 Re7 26.Te4 Rf8 27.Ta4 a6 28.Tf4 f6 29.Th4 h6 30.Th5! Cc7 31.f4 Re7 32.Tc5 Td6 33. Tc1 b6 34.f5 c5 35.f4 Tc6 36.a4 b5 37.Nc2 Ce8 38.Ne4 Tc7 39. Nd5 c4 40.e4 Cd6 41.ab5 ab5 42.Re3 Ta7 43.Tg1 Rf8 44.Rd4 Tc7 45.Tc1 Cb7 46.Ta1 Cc5 47. Ta8 Re7 48.e5! Cb3 49.Rc3 Cc1 50.Tg8 Ce2 51.Rd2 Cf4 52.Tg7 Rd8 53.ef6! Td7 54.Td7 Rd7 55. Nc6, negrul cedează.

Partida este deosebit de instructivă pentru tratarea ideilor deschiderii, traversarea celorlalte faze ale partidei, dar mai ales pentru tehnica excepțională cu care marele maestru Najdorf a condus finalul complex început la mutarea a 18-a.

După 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 0—0, în afara „metodei clasice“ de care ne-am ocupat pînă acum, negrul are la dispoziție și o altă formă de apărare pasivă care întrunește toate cerințele poziției, pe care le reamintim: dezvoltarea Nc8, controlul cîmpului e4 și prevenirea acțiunilor albului pe coloana „c“.

Această metodă de joc, atribuită de diferiți teoreticieni fie marelui maestru Tartakower, fie maestrului și teoreti-

cianului sovietic Makogonov, se bazează fie pe fianchetarea Nc8 pe cîmpul b7, de unde acesta va putea exercita un control imediat și eficient al cîmpului e4. În același timp pionul b6 va susține contraatacul de flanc al negrului prin c7—c5.

Poziția ce rezultă după 6. Cf3 h6 7.Nh4 b6 (vezi diagrama) reprezintă cea mai



obișnuită formă de exprimare a metodei pe care o analizăm și a fost multă vreme evitată in concursuri, datorită unei configurații strategice aparent defectuoase, care survine forțat odată cu schimbul de pioni la d5. Într-adevăr, dacă 8.cd5! ed5 sau 8.cd5! Cd5! 9.Ne7 De7 10.Cd5 ed5, orice dezvoltare a Nc8 provoacă slăbirea cîmpurilor albe pe unul din flancuri. Dacă nebunul se dezvoltă la b7, rămîn slăbite cîmpurile albe de pe flancul regelui și în primul rînd cîmpul f5, iar dacă nebunul este dezvoltat pe diagonala c8—h3 se slăbesc aproape toate cîmpurile albe de pe flancul damei.

Dar cercetările și aplicațiile practice ale unor mari maeștri de prim rang, și mai ales ale fostului campion mondial Spasski, au demonstrat că odată cu avansarea c7—c5, avantajele dinamice oferite de jocul cu pioni atîrnați c5 și d5 și pe coloana „b" (după schimbul la c5) oferă compensații suficiente pentru defecțiunile strategice amintite.

Din punctul de vedere al negrului, reluarea la d5 cu calul este mai conformă spiritului variantei, deoarece provoacă schimbul forțat a patru figuri ușoare, astfel că ne vom opri asupra poziției care rezultă după 8.cd5! Cd5! 9.Ne7 De7 10.Cd5 ed5, reprezentată în diagramă. Constatăm în pri-



mul rînd că albul trebuie să renunțe pentru moment la ocuparea centrului prin e3—e4, concentrîndu-și atenția pe flancul damei. Negrul nu poate fi împiedicat să joace c7—c5 și va trebui găsită o linie de joc capabilă să stăvilească atacul acestuia pe flancul damei, care poate deveni foarte periculos, mai ales că albul nu și-a terminat dezvoltarea, iar regele său continuă să se afle în centru. După 11.Tc1! negrul va apăra mai întîi pionul d5, ceea ce se realizează mai bine prin 11...Ne6!, și observăm că **poziția** poate dicta uneori abateri de la planurile inițiale. În condițiile create fianchetarea nebunului la b7 convine mai puțin negrului, deoarece închide coloana „b", în timp ce de pe cîmpul e6 nebunul va sprijini mai eficient mișcarea pionilor negri.

Planul de joc al albului în continuare se impune de la sine și el constă în următoarele etape:

— Să întîrzie avansarea pionilor negri pentru a-și putea termina dezvoltarea.

— Prin schimbul de pioni la c5 să formeze negrului pioni atîrnați.

— Prin mijloace proprii poziției rezultate, să dezvolte planul strategic clasic împotriva unei asemenea structuri, provocînd avansarea pionului „c" pentru a slăbi cîmpul d4 și pionul d5.

Acest plan de joc se realizează cel mai bine prin manevra: 12.Da4! c5 13.Da3 Tfc8 14. Ne2, iar acum, prin 14...Rf8 sau 14...Df8, amenințînd formarea majorității avansate de pioni pe flancul damei după c5—c4, negrul obligă schimbul 15.dc5 bc5 rezultînd astfel poziția finală a variantei cu particularitățile strategice expuse anterior.

Următoarele două exemple vor ilustra mai bine modul în care se dezvoltă mai departe planurile de joc ale albului și negrului în jocul de mijloc și chiar în final.

Pentru a fi jucate cu succes în partidele practice, asemenea poziții trebuie în prealabil indelung analizate, stabilindu-se cu multă precizie urmările liniei de joc alese. Nu întîmplător se spune că în condițiile șahului modern, pregătirea teoretică se începe în jocul de mijloc.

Tukmakov—Calvo, Madrid, 1973: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 0—0 6.Cf3 h6 7.Nh4 b6 8.cd5 Cd5 9.Ne7 De7 10.Cd5 ed5 11.Tc1 Ne6 12.Da4 c5 13.Da3 Tc8 14.Ne2 a5 15. 0—0 Ca6 16.Na6 Ta6 17.Tc3 Da7 18.dc5 bc5 19.Tfc1 c4 20. Cd4 a4 (albul a reușit să provoace avansarea pionului c, obținînd cîmpul d4, dar este fixat pionul b2 și negrul obține

contrașanse suficiente pe coloana „b") 21.T3c2 Tb8 22.Td2 Db7 23.h3 Nd7 24.Tcc2 Tg6 25. Rh2 Tb6 26.f4 Te8 27.Tf2 Dc8 28.Tcd2 c3 29.Td3 cb2 30.Tb2 Tb2 31.Db2 Nf5 32.Cf5 Df5 33. Db5 De4 34.Td4 De3 35.Dd5 a3 36.Ta4 Df2 37.Dd7 Tb8 38.Dd3 Da2 39.Da3 Dd5 40.Df3 Df3 41. gf3 Tb5 42.Rg3 Rh7 43.Ta6, remiză.

Fischer—Spasski, meci Reykjavik, 1972: 1.d4 d5 2.c4 e6 3. Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 0—0 6.Cf3 h6 7.Nh4 b6 8.cd5 Cd5 9.Ne7 De7 10.Cd5 ed5 11.Tc1 Ne6 12.Da4 c5 13.Da3 Tfc8 14. Nb5! a6 15.dc5 bc5 16.0—0 Ta7 17.Ne2 Cd7 18.Cd4! Df8 19.Ce6 fe6 20.e4! d4 21.f4! De7 22.e5 Tb8 23.Nc4 Rh8 24.Dh3 Cf8 25. b3 a5 26.f5 ef5 27.Tf5 Ch7 28. Tcf1 Dd8 29.Dg3 Te7 30.h4 Tbb7 31.e6 Tbc7 32.De5 De8 33.a4 Dd8 34.T1f2 De8 35.T2f3 Dd8 36.Nd3 De8 37.De4 Cf6 38. Tf6 gf6 39.Tf6 Rg8 40.Nc4 Rh8 41.Df4, negrul cedează.

Să revenim la poziția din diagramă după 7.Nh4 b6.

Prin analizele și exemplele precedente s-a arătat că prin schimbul pionilor la d5 albul nu reușește să se impună pe flancul damei și că, în general, șansele sale de a stăpîni cîmpul e4 sînt extrem de reduse în cazul unei apărări precise.

O altă linie de joc, prin care se evită schimbul de pioni la d5, deschide noi orizonturi. Ea aparține fostului campion mondial A. Alehin și se bazează pe următorul raționament:

— Spre a nu abandona lupta pentru cîmpul e4, albul trebuie să-și termine mai întîi dezvoltarea flancului regelui, acceptînd ca și în „metoda clasică" pierderea unui timp prin dc4 după dezvoltarea Nf1.

— Deși negrul are posibilități să-și înfăptuiască planul său de dezvoltare bazat pe mutările Nc8—b7, Cbd7 și c7—c5, prezența pionului la b6 va împiedica scoaterea activă în joc a damei negre pe diagonala d8—a5.

— Întrucît dama neagră nu va găsi cîmpuri potrivite pentru dezvoltare, albul va trebui în final să obțină o dominare puternică pe coloanele centrale „c" și „d".

Foarte sugestivă pentru modul de realizare a acestui plan de joc este următoarea partidă.

Alehin—Bogoliubov, Bad Nauheim, 1937: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.Cf3 h6 6.Nh4 0—0 7.e3 b6 8.Tc1 Nb7 9.Ne2 dc4 10.Nc4 c5 11.0—0 Cbd7 12.De2 Ce4 13.Ce4 Nh4 14.Cc3 Nf6 15.Tfd1 De7 16.Na6! Tab8 17.Nb7 Tb7 18.Ce4! cd4 19.ed4 Tfd8 20.Da6! Cb8 21.Cf6 gf6 22.De2 Tbd7 23.Td3 Td5 24.Tdc3 Rh7 25.h3 a5 26.a3 Tg8 27.Tc7 Cd7 28.T1c6 Df8 29.Dc2 f5 30.Tc8 De7 31.Tg8 Rg8 32. Dc1 Rg7 33.Df4 Dd8 34.a4! b5 35.Dg3 Rf8 36.Td6 Da8 37.ab5 Db7 38.Td5 Dd5 39.b6 Dc6 40.

Dc7 Dc7 41.bc7 Cb6 42.Ce5 Re7 43.Cc4 Cc8 44.Ca5 Rd7 45.Rh2 Rc7 46.Rg3 Rd6 47.Rh4 Rd5 48. Rh5 Rd4 49.Rh6 e5 50.Rg5 f4 51.h4 f6 52.Rf6 e4 53.Cb3! Rd5 54.h5 e3 55.fe3 fe3 56.Cc1, negrul cedează.

Planul elaborat de Alehin este foarte convingător, iar combaterea lui întîmpină dificultăţi deosebite, legate mai ales de scoaterea în joc a damei negre.

Ideea de contrajoc a negrului poate fi sugerată chiar de o mică imprecizie strecurată în jocul albului din partida Alehin—Bogoliubov, prezentată anterior. După 8.Tc1 Nb7, Alehin a jucat 9.Ne2 ocupînd astfel, în planul de ansamblu elaborat de alb, un loc destinat damei. În aceste condiţii negrului îi convine mai mult să renunţe la cîştigul unui timp prin d5:c4 şi să-şi continue liniştit dezvoltarea prin Cb8—d7 şi c7—c5, lăsînd deocamdată albului grija de a găsi un cîmp potrivit pentru dezvoltarea damei. De aceea pare mai precis 8.Nd3! păstrînd cîmpul e2 pentru damă, dar acum este găsită ideea şi negrul nu va mai schimba la c4. În ce constă totuşi diferenţa? Cum îşi va dezvolta negrul dama pentru a scăpa de presiunea de pe coloanele „c" şi „d"?

Răspunsul la aceste întrebări este dat prin partida următoare.

Szabo—Petrosian, Zürich, 1953: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 h6 6.Nh4 0—0 7.Cf3 b6 8.Nd3! Nb7 9.0—0 Cbd7 10.Tc1 c5 11.De2 a6!! (Aceasta este rezolvarea problemei. Negrul ameninţă 12... dc4 13.Nc4 b5 şi dezvoltarea damei la b6, iar împotriva acestei ameninţări albul trebuie să aleagă între 12.a4, nerecomandabil, deoarece slăbeşte cîmpul b4, şi 12.cd5, ceea ce conduce din nou la formarea pionilor negri „atîrnaţi" pe cîmpurile c5 şi d5, adică la o structură caracteristică variantei de care ne ocupăm, după cum am văzut anterior.) 12.cd5 ed5 13.dc5 bc5 14.Tfd1 Tfe8 15.Nc2 Db6! 16.Nb3 c4 17.Na4 Nc6 18.Nc6 Dc6 19.b3 Tac8 20. Ca4 Db5 21.Cc3 Da5 22.Nf6 Cf6 23.bc4 dc4 24.Cd2 Tc6! 25. Cc4 Dc7 26.Ca4 Tc8 27.Td4 Ce8! 28.e4 Nf6 29.e5 Ne5 30. Te4 Cf6 31.Cab6 Tb6 32.Te5 Tc6 33.Te7 Tc4 34.Tce1 Dc6 35. h3 Tc1 36.Tc1 Dc1 37.Rh2 Dc4 38.Df3 Da2 39.Ta7 Dd5, albul cedează.

Este totuşi greu de acceptat ideea că Alehin, unul dintre cei mai profunzi jucători de şah ai tuturor timpurilor, nu a observat diferenţa dintre poziţiile nebunului la e2 sau d3. Într-adevăr, dacă nebunul este dezvoltat la d3, negrul are la dispoziţie o nouă posibilitate de contrajoc. De asemenea, fără să schimbe la c4, el îşi va pu-

tea plasa imediat calul pe cîmpul e4. Albul nu va putea schimba acest cal nici cu nebunul, deoarece pierde perechea de nebuni și activizează Nb7, nici cu calul, deoarece pierde o figură. El va avea de ales între schimbul nebunilor de cîmpuri negre sau cedarea perechii de nebuni după retragerea Nh4—g3.

Să urmărim în continuare cum poate evolua partida în cadrul acestui nou plan de joc.

Calvo—Spasski, Olimpiada Nisa, 1974: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e3 h6 6.Nh4 0—0 7.Cf3 b6 8.Nd3 Nb7 9.0—0 Cbd7 10.De2 **Ce4!** 11.Ng3 Cg3 12.hg3 Cf6 13.cd5 Cd5 14.e4 Cb4 15.Nc4 c5 16.Tfd1 cd4 17.Cd4 Db8 18.a3 Cc6 19.Cc6 Nc6 20.Na6 De5 21.Tac1 Tad8 22.Te1 Nc5 23.b4 Nd4 24.Dc4 Td6 25.Cb5 Nb5 26.Nb5 f5 27.Tc2 Rh8 28.Nc6 f4 29.gf4 Df4 30.Tf1 Ne5 31.g3 Dg4 32.Da2 Dh3 33.Nb5 Tf3 34.Tc8 Rh7 35.Dc2 h5 36.Td1 Tg3 37.fg3 Dg3, albul cedează.

Alehin a avut dreptate? Iată o întrebare care invită la reflexie. Am observat desigur cîte frămîntări cunoaște o variantă de deschidere de-a lungul timpului. Dar important este să remarcăm că diversele îmbunătățiri aduse jocului la alb sau negru au constat nu în mutări izolate ci în idei și planuri de joc care au deschis noi orizonturi. De aceea, în loc de orice răspuns, este mai util a invita cititorul ca, alături de marii șahiști, să caute el însuși noi mijloace de luptă în această variantă sau în oricare alta.

b. APĂRAREA ACTIVĂ

Am remarcat că numeroase deschideri oferă negrului posibilitatea de a se menține temporar în pasivitate sau de a acționa energic chiar de la începutul jocului.

Gambitul Damei pune la dispoziția negrului, după cum am mai arătat, chiar două asemenea metode de joc deosebite.

ba. VARIANTA CAMBRIDGE-SPRINGS SAU PILLSBURY

Primele mutări ale acestei variante se desfășoară în ordinea: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 (vezi diagrama) și vom preciza



de la început în ce constă și pe ce anume se bazează planul de joc activ avut în vedere de negru.

Plecînd de la ușoara slăbire a aripei damei albe ca urmare a mutării c2—c4 și a izolării nebunului de cîmpuri negre de pe această parte a tablei, negrul își propune să organizeze un atac concentrat de figuri asupra punctului c3, prin Dd8—a5, Nf8—b4 și Cf6—e4, ceea ce ii va permite în același timp dezvoltarea pieselor cu amenințări, deci fără pierdere de timp.

Înțelegem imediat rostul mutărilor pregătitoare 4...Cbd7 pentru a nu se dubla pionii prin Ng5—f6 după plecarea damei de la d8, și c7—c6, pentru a deschide calea damei spre cîmpul a5. Negrul nu a pierdut din vedere dezvoltarea Nc8 și observăm că, din poziția avansată pe care se află, dama neagră sprijină atît înaintarea e6—e5 (după deschiderea orizontalei a 5-a prin schimbul d5:c4), cît și un eventual atac de flanc prin c6—c5.

Putem trage concluzia că atacul Cambridge-Springs nu este o simplă diversiune pe aripa damei, ci un plan de joc deosebit de complex, ce trebuie combătut cu mare atenție și principialitate.

Indiferent de planul după care se va desfășura jocul albului în continuare, el va trebui să atingă, pe lîngă obiectivele fundamentale specifice deschiderilor închise, și pe cele cu caracter imediat:

— Să apere suficient punctul c3, după care poziția damei negre la a5 va deveni nesigură.

— Să împiedice sau să întîrzie eliberarea negrului prin e6—e5, pentru a-și putea încheia dezvoltarea.

— Să reia controlul asupra cîmpului vital e4.

Amenințările permanente ale negrului pe diagonala a5—e1 și pe orizontala a 5-a vor viza și Ng5, astfel că albul este nevoit în multe cazuri să cedeze perechea de nebuni.

Albul poate acționa după mai multe planuri de joc.

În primul rînd, prin 7.Cd2 el închide diagonala a5—e1, apără punctul e4 și se pregătește să alunge dama neagră de la a5. Dacă 7...dc4 8.Nf6 Cf6 9.Cc4 Dc7 10.Tc1, cu prețul perechii de nebuni, albul și-a realizat toate obiectivele propuse. Dar, mai activ și mai consecvent este 7...Nb4!, căci după 8.Dc2 0—0 negrul nu mai poate fi oprit să joace e6—e5.

Pentru a lichida amenințarea potențială d5:c4 cu atac asupra Ng5, albul poate recurge la schimbul imediat al pionilor centrali prin 7.cd5. Deși aparent antipozițională, deoarece

eliberează Nc8, această continuare permite albului după 7... ed5 să-și încheie dezvoltarea și să lupte cu succes pentru cîmpul e4, după cum demonstrează următoarea analiză a lui Alehin: 8.Nd3 Ce4 9.0—0! Cc3 10.bc3 Dc3 11.e4! (regele negru este în centru și pentru pionul sacrificat albul obține un atac violent) de4 12.Te1 f5 13.Tc1 Da3 14.Ch4 Cf6 15.Nf6 gf6 16.Dh5 Rd8 17.Nc4 și rezistența negrului se apropie de sfîrșit. Dar, spre a nu închide orizontala a 5-a, negrul va relua la d5 cu calul, 7...Cd5! atacînd la c3, iar apoi, continuînd prin Nf8—b4, el va păstra intact caracterul variantei alese.

În sfîrșit, o ultimă resursă a albului constă în cedarea imediată a perechii de nebuni prin 7.Nf6, ceea ce permite dezvoltarea aripei regelui și preluarea controlului asupra cîmpului e4.

După 7...Cf6 8.Nd3 Nb4 9. Dc2 dc4 10.Nc4 Ce4 11.Tc1! Cd6 albul poate juca 12.Nb3 urmat de rocadă și, în sfîrșit, de ocuparea centrului prin e3—e4, dar și 12.Nd3! Da2 13.0—0!, sacrificiul de pion fiind justificat de dezvoltarea inferioară și pasivitatea negrului care nu se poate opune înaintării în centru e3—e4—e5.

Să urmărim cîteva exemple.

Peev—Atanasov, Varna, 1974: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 7.cd5 Cd5 8.Db3 Nd6 9.e4 Cc3 10.bc3 e5 11.Nd2 0—0 12.Nd3 Dc7 13.0—0 Cf6 14.Tae1 Ne6 15.Dc2 Cd7 16.de5 Ne5 17.h3 Tad8 18.Ne3 Da5 19.Nd4 f6 20. Cd2 c5 21.Cc4 Dc7 22.Ne3 Nh2 23.Rh1 b5 24.Cd2 c4 25.Ne2 Nf4 26.Nf4 Df4 27.Cf3 Cc5 28.Cd4 Nf7 29.Nf3 b4 30.Te3 b3 31. Db2 Tb8 32.ab3 cb3 33.Ta1 Dc7 34.Ne2 Tfe8 35.Cb5 Df4 36.g3 De5 37.Rg1 Ce4 38.Nd3 f5 39. De2 Dc5 40.c4 Cg3 41.Df3 Te3 42.fe3 Ce4 43.Ta7 Nc4 44.Ne4 Nb5 45.Nd5 Rh8 46.Tf7 Dc1 47.Rh2 Dc2 48.Rg3 b2 49.Tf5 Dc7 50.Rg2 De7 51.Df4 Nf1, albul cedează.

Alehin—Bogoliubov, Bad Nauheim, 1936: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7 5.e3 c6 6.Cf3 Da5 7.Cd2 Nb4 8.Dc2 dc4 9.Nf6 Cf6 10.Cc4 Dc7 11.g3! 0—0 12.Ng2 Nd7 13.a3 Ne7 14. b4 (acum negrul nu mai poate juca nici e6—e5, nici c6—c5) Cd5 15.0—0 Cc3 16.Dc3 Tfd8 17.Tac1 Ne8 18.Tfd1 Tac8 19. Ca5 a6 20.Cc4 b6 21.Tb1 Nf6 22.Tdc1 Da7 23.Dc2! (o demonstrație de înaltă tehnicitate! Alehin împiedică definitiv c6—c5 și amenință a3—a4—a5!) Tc7 24.a4 Ne7 25.a5 ba5 26.ba5 c5?! 27.Cb6 Nb5 28.d5! ed5 29.Nd5 Nf8 30.Td1 Td6 31.Nc4 Td1 32.Td1 Db8 33.Dd3 De8 34.Dd8 Te7 35.De8 Ne8 36.Td8 Nc6 37. Na6 g6 38.Nc4 Tb7 39.Rf1 Rg7 40.Re2 Ne7 41.Tc8 Ng2 42.f3 h5 43.e4 Nh3 44.Te8 Nf8 45.a6 Tc7 46.e5 Nd7 47.Cd7 Td7 48. Tb8, negrul cedează.

bb. VARIANTA TARRASCH:
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5!



„Audaces fortuna juvat!" pare a exprima acest contraatac imediat pe flancul damei. De ce trebuie neapărat ca negrul să recurgă numai la mutări solide, apărînd centrul şi în special pionul d5, şi nu ar putea combate planul adversarului cu aceleaşi arme, atacînd la rîndul său pionul d4, fără nici o pregătire specială?

Consecinţa naturală a acestei contraofensive şi, în acelaşi timp, principala sursă pentru dificultăţile viitoare ale negrului este aceea că oferă chiar de la începutul partidei un obiectiv concret de atac. După 4.cd5 ed5, pionul d5 devine slab şi asupra lui albul îşi poate concentra toate forţele, în timp ce rezervele negrului vor fi mobilizate pentru a-l apăra.

Dar lucrurile nu sînt chiar atît de simple. Dacă la început mai multe piese negre vor fi obligate să colaboreze pentru apărarea pionului d5, treptat acesta va deveni un adevărat punct de sprijin al figurilor în centru. Turnurile negre intră şi ele rapid în acţiune pe coloanele „c" şi „e". Ne aflăm în cazul unei structuri strategice tipice cu pion izolat, a cărui forţă creşte atunci cînd la joc participă mai multe figuri uşoare şi devine o slăbiciune gravă în final, odată cu simplificarea poziţiei.

Dar, după cum afirmă însăşi creatorul acestei variante, Tarrasch, „acela căruia îi este frică de a avea un pion izolat, nu trebuie să joace Gambitul Damei!". Practica a dat dreptate fostului campion mondial şi, de la prima partidă jucată de acesta împotriva lui Bardeleben la Leipzig în 1888 şi pînă în zilele noastre, varianta Tarrasch este întîlnită frecvent în marile competiţii şahiste.

După 4.cd5 ed5 5.Cf3 Cc6 fără îndoială că mutarea lui Schlechter 6.g3! este cea mai puternică deoarece, legată de fianchetarea nebunului la g2, corespunde scopului principal urmărit de alb, atacul asupra pionului d5.

În poziţia din diagramă (pag. 91) negrul are la dispoziţie mai multe linii de joc, dar cea mai consecventă ideii principale pe care urmăreşte să o realizeze constă în dezvoltarea rapidă a



figurilor, astfel ca după schimbul pionilor d4 şi c5 (d4:c5 sau c5:d4) să controleze cîmpurile centrale şi să obţină amenintări tactice, înainte ca albul să-şi consolideze avantajul strategic iniţial. Ordinea normală a mutărilor în acest caz este 6...Cf6 7.Ng2 Ne7 8.0—0 0—0 şi ajungem astfel la poziţia critică a acestei linii clasice de joc din varianta Tarrasch, reprezentată în diagramă.



Planul de joc al albului este simplu. El trebuie mai întîi să izoleze şi apoi să blocheze pe cîmpul d4 pionul izolat d5. Un cal plasat pe cîmpul d4 va exercita o presiune puternică asupra punctelor c6, e6 şi f5, constituind un adevărat pivot şi în acelaşi timp un blocher excelent al pionului d5. Odată fixată o figură pe cîmpul d4, albul îşi va putea dirija atenţia în continuare pe coloana deschisă „c" şi în special asupra punctelor c5 şi c6. Presiunea crescîndă va trebui să producă o serie de schimburi şi, în cele din urmă, mult doritul final clasic cu pionul slab al adversarului blocat şi atacat.

Dar deplasarea forţelor albe pe flancul damei slăbeşte controlul cîmpului e4, care va fi ocupat imediat de un cal negru, închizînd diagonala Ng2, şi acest „balans" (albul — cîmpul d4 şi negrul — cîmpul e4) echilibrează şansele.

Dacă albul încearcă să-şi realizeze imediat planul jucînd 9.dc5 Nc5 10.Ca4 Ne7 11.Cd4, atunci, prin 11...Ce4!, negrul realizează „balansul" amintit şi, cu toată iniţiativa albului pe coloana „c", el reuşeşte să echilibreze jocul datorită colaborării armonioase dintre figuri, după cum se poate vedea în exemplul următor.

Veltmander—Aronin, Campionatul U.R.S.S. prin corespondenţă, 1958—1960: 12.Cc6

bc6 13.Ne3 Da5 14.Tc1 Ne6! 15. a3 Nf6 16.Nd4 Nd4 17.Dd4 Cd2! 18.Tc5 Cb3 19.Ta5 Cd4 20.Cc3 Cb3 (un adevărat pendul!) 21. Ta6 Tfc8 22.Ca2 Tc7 23.Cb4 şi remiză, deoarece după 23...Tac8 albul nu poate împiedica repetarea mutărilor prin 24...Cc5 25.Ta5 Cb3 26.Ta6 Cc5 etc.

Partida de mai sus dezvăluie o mutaţie strategică care se repetă adesea în acest gen de poziţii şi trebuie reţinută. Am observat că la mutarea a 12-a, prin Cd4—c6, albul a abandonat temporar cîmpul d4 şi a permis apărarea pionului d5, dar prin aceasta a deplasat pionul slab al negrului pe coloana deschisă „c" atacîndu-l apoi cu toate forţele.

După 9.dc5 negrul poate juca mult mai agresiv 9...d4! 10.Ca4 Nf5! sacrificînd un pion, dar avansînd pe cîmpul critic d4 pionul său izolat, ceea ce eliberează un larg spaţiu de manevră figurilor proprii. Piesele albe vor avea pentru multă vreme roluri pasive şi, în jocul cu pronunţat caracter tactic care urmează, pionul în plus devine unica compensaţie a albului pentru inferioritatea sa dinamică.

Indiscutabil, continuarea care întruneşte toate condiţiile logice dictate de poziţie este 9. Ng5!, prin care:

— se atacă indirect pionul d5;

— provoacă schimbul nebunilor la deplasarea Cf6;

— eliberează cîmpul c1 pentru turn.

În acest caz, după 9...Ne6, albul poate juca fie 10.Tc1 Ce4! 11.Ne7 De7 12.dc5 Tfd8!, fie direct 10.dc5 Nc5 11.Tc1 Nb6 12.Tc2!, o frumoasă idee a fostului campion mondial dr. Max Euwe, care urmăreşte aducerea turnului la d2 pentru a mări presiunea asupra pionului d5 şi se bazează pe faptul că alungarea Ng5 (care ar anula întreaga valoare practică a acestei idei) este răsturnată tactic prin 12...h6 13.Nh4! g5 14.Cg5! hg5 15.Ng5, cu atac extrem de convingător pentru alb.

Numeroasele forme de interpretare şi aplicare practică a variantei Tarrasch clasică vor fi mai lesne înţelese dacă studierea lor se va face încercînd a le pătrunde sensul prin prisma ideilor expuse.

Flesch—Kavalek, Szombathely, 1967: 1.d4 d5 2.c4 e6 3. Cc3 c5 4.cd5 ed5 5.Cf3 Cc6 6. g3 Cf6 7.Ng2 Ne7 8.0—0 0—0 9.dc5 Nc5 10.Ca4 Ne7 11.Ne3 Te8?! 12.Tc1 Ng4?! 13.h3! Nf5 14.Cd4 Cd4 15.Nd4 Ce4 16.Cc3! h5 17.e3 Ng6 18.Da4 Nd6 19. Db5 h4 20.g4 Tc8 21.Tfd1 (jocul lipsit de precizie şi insuficient de activ al negrului a făcut ca treptat presiunea asupra pionului d5 să devină imparabilă) 21...Cc5 22.Cd5 Ce6 23. Na7 Dg5 24.Tc8 Tc8 25.Cc3 De7

26.Db7 Tc7 27.Da8 Cf8 28.Cd5 De5 29.f4 Db2 30.Cc7 Nc7 31. Nc5 și negrul a cedat după citeva mutări.

Mecking—Spasski, Palma de Mallorca, 1970: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cd5 ed5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Cf6 7.Ng2 Ne7 8.0—0 0—0 9.Ng5 cd4 10.Cd4 h6 (intercalarea schimbului de pioni la d4 obligă acum nebunul să se retragă pe diagonala c1—h6, ceea ce îmbunătățește jocul negrului față de analiza dr. Euwe, deoarece scade presiunea asupra pionului d5) 11.Ne3 Te8 12.Tc1 Nf8 13.Cb3 Ne6 14.Nc5 Nc5 15.Cc5 De7 16.Ce6 De6 17.e3 Tad8 (albul a pierdut de sub control cîmpul d4 și rezultatele nu vor intîrzia să se arate. Pionul slab d5 va avansa eliberînd negrul de orice dificultăți) 18.Db3 d4! 19.De6 Te6 20.ed4 Td4 21.Tfd1 Rf8 22.Rf1 Td1 23.Cd1 g6 24. Ce3 Re7 25.a3 h5 (insistența marilor maeștri în acest final cu avantaj minimal pentru alb, datorită puternicului Ng2, merită toată admirația) 26.b4 a6 27.Cc4 Ce4 28.Te1 f5 29.f3 Cd6 30.Cd6 Rd6 31.Te6 Re6 32.f4 Rd6 33.Re2 a5 34.ba5 Ca5 35. Rf2 b5 36.Nf1 Rc5 37.Rg2 Cc4 38.Rh3 Ca3 39.Nb5 Cb5 40.Rh4 Cd4 41.Rg5 h4 42.gh4, remiză.

Petrosian—Keres, Amsterdam, 1956: 1.d4 d5 2.c4 e6 3. Cc3 c5 4.cd5 ed5 5.Cf3 Cc6 6. g3 Cf6 7.Ng2 Ne7 8.0—0 0—0 9.Ne3 Ne6 10.dc5 Cg4 11.Nd4 Cd4 12.Cd4 Nc5 13.Cb3 Nb6 14. Cd5 Tc8 15.e3 Nd5 16.Nd5 Tc7 17.Df3 Ce5 18.Dg2 De7 19.Cd4 Tfd8 20.Tad1 g6 21.b3 Tcd7 22. e4 Tdc8 23.Rh1, remiză (23... Nd4 24.Td4 Tc2!).

Cu ocazia Olimpiadei de șah de la Folkestone din anul 1933 „echipa de aur" a Suediei, din care făceau parte binecunoscuții mari maeștri G. Stahlberg, G. Stoltz și E. Lundin, a relansat cu succes o idee mai veche încercată de Tarrasch la Nürnberg în anul 1906.

După 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cd5 ed5 5.Cf3 Cc6 6.g3! mutarea de început a cunoscutei „Variante suedeze" din Apărarea Tarrasch este 6...c4 (vezi diagrama).



Ideea de joc a negrului are la bază următoarele considerații:

— Prin 6...c4 se obține imediat majoritatea de pioni pe flancul damei.

— Nf8 se dezvoltă activ pe cîmpul b4 de unde, prin le-

garea Cc3, apără indirect punctele e4 şi d5.

— Cf8 va fi scos în joc mai elastic, pe cîmpul e7, astfel că legarea prin Nc1—g5 nu mai este periculoasă.

— Coloana „d“ rămîne închisă, ceea ce pune la adăpost mai sigur pionul slab d5.

În continuare, planul de joc urmăreşte să combine promovarea majorităţii de pioni de pe aripa damei cu atacul pionului d4, prin manevra Nf8—b4—a5—b6. Dacă albul va juca neglijent (de exemplu e2—e3), se slăbesc cîmpurile albe din centru, permiţînd Nc8 să participe activ la acţiunile combinate ale negrului.

Dar deficienţele acestui sistem sînt cel puţin egale în importanţă cu calităţile sale. În primul rînd, pionul d4 este deocamdată suficient apărat, iar după spargerea în centru prin e2—e4 el va fi liber. Deodată blocarea acestui pion pe cîmpul d5 va deveni problema de căpătii pentru negru, ale cărui figuri vor fi mobilizate în acest scop. În acelaşi timp, după e2—e4, nebunul alb va exercita o presiune puternică pe toată lungimea diagonalei h1—a8. Configuraţia de pioni a negrului şi planul său de joc sînt foarte atrăgătoare, dar au neajunsul că albul dispune de suficiente forţe pentru a ataca fragilul lanţ de pioni negri atît central, prin e2—e4, cît şi frontal, prin b2—b3.

Deschiderea jocului trebuie să fie favorabilă celui mai dezvoltat şi cu o structură de pioni mai realistă.

O ilustrare deosebit de frumoasă şi de instructivă a modului în care se dezvoltă planul de joc al albului, bazat pe spargerea în centru prin e2—e4, ne este oferită de următoarea partidă:

Reshevsky—Stahlberg, Zürich, 1953: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cd5 ed5 5.Cf3 Cc6 6.g3 c4 7.Ng2 Nb4 8.0—0 Cge7 9.e4! de4 10.Ce4 0—0 11.Dc2! (o mutare puternică prin care Reshevsky îmbină considerații de ordin strategic cu elemente tactice. Albul trebuie să evite legarea calului din f3 prin Nc3—g4, după care atacul negrului asupra pionului d4 ar deveni imparabil. În acelaşi timp se eliberează cîmpul d1 pentru turn, iar Dc2 atacă pionul c4 şi ţine sub observaţie orice posibilitate combinativă pe diagonala b1—h7. Pionul d4 nu poate fi luat, deoarece după 11...Cd4 12.Cd4 Dd4 13.Td1 De5 14.Nf4 albul recîştigă pionul cu un avantaj de dezvoltare covîrşitor) 11...Dd5 12.Ne3 Cg6 13.Ch4! Db5 14.Cg6 hg6 15.a3 Ne7 16.d5 Ca5 17.d6 (pionul liber avansează irezistibil şi superioritatea albului devine decisivă) 17...Nd8 18.Cc3 Da6 19.Tad1 Ng4 20.Td4 Nf5 21.Da4

Tb8 22.Td5 Ne6 23.Te5 b6 24. d7 b5 25.Tb5 Tb5 26.Db5 Db5 27.Cb5 a6 28.Cc3 Nd7 29.Tfd1 Nc8 30.Ce4 Ne7 31.Nc5 Nc5 32.Cc5 Nf5 33.Ca6 Te8 34.Nf3 Cb3 35.Rg2 Nc2 36.Td7 Nf5 37. Td1 Nc2 38.Td7 Nf5 39.Td6 Ne6 40.Cc7 Te7 41.Ce6, negrul cedează.

Nu trebuie înţeles că atacarea centrului prin 9.e4 „răstoarnă" pur şi simplu Varianta suedeză. Credem că nu există variante sau deschideri „răsturnate", ci mai curînd este vorba de abandonări temporare din practica curentă ale unor variante. Jocul de şah are resurse nebănuite şi nu o dată variante vechi, scuturate de praful vremii, au fost scoase la lumină şi reîmprospătate.

Chiar şi în varianta la care ne referim, negrul poate juca mai tare, de exemplu 9...0—0! 10.ed5 Cd5, şi iată pionul liber al albului blocat nu de damă ci de un cal, ceea ce schimbă fundamental condiţiile practice ale problemei, chiar dacă fondul rămîne acelaşi, albul continuînd să deţină avantaj poziţional.

În afară de spargerea directă în centru prin 9.e4, se cunosc şi alte planuri de joc. De exemplu 9.Ce5, prin care albul urmăreşte să slăbească structura negrului pe aripa damei prin dublarea practic forţată a pionilor pe coloana „c" după 9...0—0 10.Cc6 bc6, urmînd fie să joace e2—e4 pentru a pune în valoare Ng2, fie să pregătească deschiderea coloanei „c" prin b2—b3.

Dar dacă 9.e4 Nc3! 10.bc3 de4 11.Ne4 Cd5! sau 11.Ca4 Cf5 12.b3 Te8 13.bc4 Na6! 14. Tb1 Nf8 15.Te1 Nc4 16.a3 Df6, constatăm că prin consolidarea punctului d5 au sporit considerabil resursele defensive ale negrului.

Anii din urmă au consacrat o altă linie de joc împotriva apărării Tarrasch, mai puţin ofensivă şi în orice caz diferită prin conţinut de ceea ce am analizat pînă acum. Este vorba despre „Apărarea Tarrasch simetrică" care survine după: 1. d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.e3 Cc6 5.Cf3 Cf6 (vezi diagrama).



Albul apreciază că în acest „dublu Tarrasch" tensiunea din centru va conduce inevitabil la o serie de schimburi ale pionilor centrali şi, drept urmare,

una din părţi va avea de jucat cu un pion izolat. În oricare din cele două cazuri posibile, avantajul primei mutări va trebui să-i asigure o superioritate mică, dar durabilă. Practica a dovedit că această apreciere este justă dar, de cele mai multe ori, superioritatea poziţională a albului este atît de redusă, încît la un joc precis din partea negrului nu poate fi valorificată. În general, tratarea corectă a acestei variante este posibilă numai în condiţiile cunoaşterii profunde a ideilor generale şi metodelor de joc în poziţii cu pion izolat. Erori minime sînt suficiente pentru ca avantajul albului să se mărească sau, dimpotrivă, să treacă de partea negrului.

S-a mai subliniat şi cu alte prilejuri că înţelegerea corectă a unei deschideri şi dezvoltarea ei ulterioară în jocul de mijloc nu sînt posibile fără a avea drept temelie cunoştinţe generale de strategie şahistă, precum şi fără cunoaşterea cazurilor particulare reprezentate de anumite structuri strategice tipice, între care şi poziţiile cu pion izolat.

Să revenim la poziţia din diagramă.

Albului nu-i poate conveni să dezvolte cu „tempo" nebunul din f8 prin 5.dc5, nici să piardă un timp după 6.Nd3 dc4 7.Nc4. Pe de altă parte, dacă 6.cd5 ed5, nebunul din c1 rămîne închis, iar atacul asupra pionului d5 nu mai are aceeaşi forţă ca în varianta Tarrasch clasică.

Prin eliminare, continuarea cea mai puternică rămîne 6.a3!, transferînd negrului, datorită caracterului simetric al poziţiei, toate problemele de mai sus. Dar 6.a3! nu este doar o mutare de „tempo", de aşteptare, ci este în acelaşi timp folositoare albului din următoarele motive:

— apără cîmpul b4 în eventualitatea 6...cd4 7.ed4 dc4 8. Nc4, după care manevra Cc6—b4—d5, pentru blocarea pionului izolat d4, nu mai este posibilă;

— ameninţă 7.dc5 Nc5 8.b4 cu avansarea pionilor de pe flancul damei;

— eliberează cîmpul a2, pentru o eventuală retragere a nebunului, de exemplu după 6...dc4 7.Nc4.

Acum, pentru negru, alegerea unui plan de joc nu este uşoară. Schimburile imediate de pioni în centru au dezavantajele amintite, dar, în afara acestora, pot fi luate în consideraţie 6...Ce4 sau continuarea simetriei prin 6...a6. Dacă 6... Ce4 7.Dc2! are neajunsul că cedează albului prioritatea în centru, în schimb 6...a6! obligă pe alb la o decizie imediată, deoarece mutări de aşteptare nu mai există, iar după continuarea cea mai logică 7.dc5 Nc5

8.b4 Nd6!, avantajul său pozițional este minimal.

Gheorghiu—Andersson, Olimpiada, Siegen, 1970: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.e3 Cc6 5.Cf3 Cf6 **6.a3** cd4 7.ed4 Ne7 8.c5! Ce4 9.Dc2 f5 10.Nb5 Nd7 11.0—0 0—0 12.Nf4 De8?! 13.Nc6 Nc6 14.Ce5 Nf6 15.f3 g5 16.fe4 gf4 17.Cc6 bc6 18.e5 Ng5 19.Ce2 Tf7 20.Cf4 Rh8 21.Tf3 Nf4 22.Tf4 Tg7 23.De2 Tb8 24.b4 a5 25.ba5 Tb5 26.Rh1 Db8 27.g4! Tb2 28.Df1 Db3 29.a6 Dc2 30.Dh3 Tg4 31.a7 Tg8 32.Tg1 Tg1 33.Rg1 Tb1 34.Tf1 Tf1 35.Df1 Da4 36.Df4 Da7 37.Dh6!, negrul cedează.

3. APĂRAREA SLAVĂ: 1.d4 d5 2.c4 c6



În deschiderile închise pe care le-am urmărit, apărarea pionului d5 prin e7—e6 împiedică scoaterea în joc a nebunului de la c8. Prin 2...c7—c6 negrul dobîndește un rezultat dublu: apără pionul d5 și lasă liberă diagonala c8—h3 pentru nebun, dar trebuie să renunțe la atacarea laterală a centrului alb prin c7—c5. Toate acestea determină caracterul foarte solid, dar lipsit de agresivitate al Apărării Slave, care convine în general jucătorilor cu temperament ponderat, abili în manevre poziționale de durată.

După 2...c6 amenințarea 3...d:c4 este reală, deoarece prin b7—b5 pionul capturat ar putea fi conservat, iar în acest caz, formația de pioni negri c4, c6, b5 va imobiliza întreaga aripă a damei.

Dacă prin e2—e3 albul apără pionul c4, negrul va putea utiliza un alt plan de joc, constînd din următoarele puncte:

— Schimbul d5:c4 (după scoaterea în joc a Nf1) pentru a cîștiga un timp.

— Alungarea nebunului alb de la c4 prin b7—b5.

— Executarea manevrei a7—a6 urmată de atacarea centrului alb prin c6—c5, ca în Gambitul Damei acceptat.

— Dezvoltarea nebunului la b7, de unde va controla diagonala a8—h1, deci și cîmpul central e4.

În sfîrșit, deschiderea diagonalei d8—a5 permite ieșirea în joc a damei negre la b6, atacînd pionul b2, sau la a5, fixînd calul din c3.

Iată o serie de posibilităţi din arsenalul negrului pe care le va adopta în funcţie de planul de joc, după care se va dezvolta jocul albului. Dar care sînt aceste planuri şi cum poate fi apreciată poziţia din punctul de vedere al albului?

Scopul principal al luptei, ocuparea centrului şi în primul rînd a cîmpului e4, întîmpină rezistenţa dîrză a negrului care are posibilitatea să-şi dezvolte nebunul la f5. Desigur, scoaterea în joc a nebunului cere atenţie, deoarece se slăbeşte flancul damei şi în primul rînd pionul b7. De exemplu, dacă la 3.Cc3 negrul răspunde automat 3...Nf5, pierderea unui pion după 4.Db3 devine inevitabilă. Chiar dacă asemenea greşeli pot fi sesizate, deci şi evitate cu uşurinţă, slăbirea flancului damei prin plecarea nebunului din c8 rămîne o problemă de fond, pe care albul nu o va pierde din vedere.

La primele mutări ale acestei deschideri, el trebuie să aleagă una din următoarele două căi:

— să apere pionul c4 prin e2—e3, acceptînd închiderea temporară a nebunului din c1, sau

— să abandoneze temporar ori să sacrifice pionul c4, pentru a grăbi dezvoltarea figurilor şi ocuparea centrului.

Albul nu este obligat să apere imediat pionul prin e2—e3, ci are timp să-şi dezvolte mai întîi calul din g1, adică să joace 3.Cf3 (riscant 3.Cc3?! dc4 4.e4 e5!), iar dacă 3...dc4 4.e3 b5 5.a4! a6 6.ab5 cb5 7.b3 cb3 8.Nb5, îşi recîştigă materialul, spulberînd în acelaşi timp cazemata pionilor negri. Dar, după 3.Cf3 Cf6! amînarea nu mai este posibilă şi trebuie să opteze pentru una din cele două căi de joc amintite. Dacă însă imediat 4.e3, negrul poate juca nestînjenit 4...Nf5!, căci pionul d5 este acum apărat de cal şi varianta 5.cd5 ed5 6.Db3 Dc7! 7.Cc3 e6 8.Nd2 Cc6 9. Tac1 a6 10.Da4 Tc8! 11.Ce5 Cd7! nu mai aduce albului nici un folos.

Strategia negrului pare încununată de succes. Ca să împiedice dezvoltarea imediată a nebunului negru la f5, fără a închide propriul nebun din c1, albul mai are la dispoziţie o singură continuare 4.Cc3! (4... Nf5? 5.cd5 şi 6.Db3!) prin care însă lasă încă o mutare neapărat pionul c4.

După 4.Cc3, s-a ajuns la poziţia cheie a Apărării Slave, în care negrul are libertatea de a alege între două planuri de joc deosebite, pe care le vom analiza în continuare.

1. Negrul joacă 4.dc4 (vezi diagrama).

Această continuare este mai mult ca oricare alta în spiritul Apărării Slave. Diagonala c8—h3 trebuie păstrată deschisă şi



cum pentru moment Nc8 nu are cîmpuri bune de dezvoltare, schimbul la c4 devine iminent.

Analiza atentă a poziției din diagramă pune în evidență planurile de joc ale albului și negrului. Pentru a-și putea dezvolta Nc8 negrul a fost practic obligat (prin schimbul la c4) să abandoneze centrul tablei. Planul de joc cel mai natural al albului, ocuparea imediată a centrului prin 5.e4, implică sacrificiul unui pion. Negrul va juca 5...b5 și după 6.e5 Cd5 7. a4! este evident că albul controlează jocul. El beneficiază de avantaj de spațiu și dezvoltare, ceea ce îi va permite să atace dezlănțuit pe ambele flancuri. Șansele sale de reușită se bazează pe următoarele două elemente:

— Slăbiciunile structurale ale negrului de pe aripa damei (punctele c6 și c5) care pot fi exploatate prin deschiderea coloanei „a" și plasarea nebunului sau damei pe diagonala h1—a8.

— Inferioritatea în dezvoltare a negrului care creează premisele unui atac asupra regelui și, în primul rînd, asupra punctelor f7 și e6. Un asemenea atac poate fi inițiat prin manevra Cf3—g5, iar dacă e7—e6, apare o nouă slăbiciune în dispozitivul negrului, cîmpul d6.

Jocul albului este fără îndoială atractiv și plin de posibilități, dar nu lipsit de riscuri majore. Negrul stăpînește cîmpul central d5 și are un pion în plus, avansat și bine apărat pe aripa damei. Respingînd treptat atacurile și descleștîndu-se de sub presiunea la care este supus, va avea asigurat un final superior. Poziția albului nu este lipsită de slăbiciuni (cîmpurile b4, b3, d3 și pionul d4) care vor ieși mai mult în evidență dacă atacul eșuează.

Să urmărim cîteva exemple

Gheller—Zagorovski, Campionatul U.R.S.S., 1948: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5. e4 b5 6.e5 Cd5 7.a4 Cc3 8.bc3 e6 9.g3 Nb7 10.Ng2 a6 11.Cg5! Ne7 12.Ce4 Cd7 13.Dg4 g6 14. Nh6 Tb8 15.0—0 c5 16.ab5 ab5 17.Tfd1 Dc7 18.Cd6 Nd6 19. ed6 Dc8 20.Nb7 Tb7 21.Ng7 Tg8 22.Dh4 Cf8 23.dc5 f6 24. Nf8 Rf8 25.Df6 Tf7 26.d7, negrul cedează.

Mititelu—Dunkelblum, București, 1961: 1.d4 d5 2.c4 c6 3. Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5.e4 b5 6.e5 Cd5 7.a4 Cc3 8.bc3 Dd5 9.Ne2 Nb7 10.0—0 e6 11.Ce1 a6 12. Nf3 Dd8 13.Ne4 g6 14.Cf3 Ng7 15.h4 Cd7 16.h5 Cb6 17.Cg5 h6 18.Ch3 g5 19.f4 gf4 20.Cf4 Dd7 21.Dg4 Nf8 22.a5 Ca4 23.Df3 0—0—0 24.Ce2 Ne7 25.Ne3 Tdf8 26.Tfb1 f5 27.ef6 Nf6 28. Dh3 Ng7 29.g3 Rb8 30.Dg2 Ra8 31.Ta4 ba4 32.Tb6 Tc8 33.Cf4 e5 34.de5 Ne5 35.De2 Nc7 36. Tb1 Thg8 37.Cg6 De6 38.Nf2 Tge8 39.De3 Nb8 40.Tb7 c5 41. Te7, negrul cedează.

Szabo—Petrosian, Bamberg, 1968: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5.e4 b5 6.e5 Cd5 7. a4 e6 8.ab5 Cc3 9.bc3 cb5 10. Cg5 Nb7 11.Dh5 g6 12.Dg4 Ne7 13.Ne2 Cd7 14.Nf3! Dc8 15.Na3 Nf3 16.Cf3 Da6! 17.0—0 Na3 18.Ta2 b4! 19.cb4 c3 20.De4 Tc8 21.Tfa1 c2 22.Tc2 0—0 23. Ce1 Cb6 24.Tc5 Tc5 25.dc5 Dc4! 26.Db1 Nb4 27.cb6 a5 28.Dd1 Db5 29.Cf3 Db6 30.h4 Td8 31. Dc1 h5 32.Df4 Ne7 33.Cg5 Ng5 34.Dg5 Td5 35.Ta4 Td1 36.Rh2 Df2 37.Ta3 Dg1 38.Rh3 Dh1 39. Rg3 Td4, albul cedează.

Dacă albul nu recurge la această variantă de gambit pur, trebuie să se preocupe neapărat de recîștigarea pionului. Calea cea mai directă este 5.e3 și se pare că după reluarea pionului (Nc4) poate pregăti în liniște continuarea planului său de joc, adică ocuparea centrului prin e3—e4, sprijinit apoi prin dezvoltarea nebunului din c1 și plasarea convenabilă a turnurilor pe două din cele trei coloane („c" și „e") în funcție de evoluția jocului.

Pentru a menține lupta echilibrată, negrul trebuie să apere pionul c4, deci 5...b5, iar după 6.a4 b4 cîștigul de timp obținut prin atacarea calului din c3 îl ajută să stabilizeze structura de pioni pe flancul damei și să-și încheie dezvoltarea figurilor. Nebunul va fi plasat la b7, iar diagonala a8—h1 se va deschide prin c7—c5. Pe calea descrisă, negrul reușește să echilibreze confruntarea de forțe pentru stăpînirea centrului.

Iată un exemplu.

Reshevsky—Smislov, meci prin radio U.R.S.S.—S.U.A., 1945: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5.e3 b5 6.a4 b4 7. Ca2 (la 7.Cb1 negrul mai poate încă apăra pionul prin 7...Na6!) 7...e6 8.Nc4 Ne7 9.0—0 0—0 10. De2 Nb7 11.Td1 a5! 12.Nd2 Cbd7 13.Cc1 Db6 14.Cb3 c5 15. Ne1 Tfd8 16.Nb5 Nd5! 17.Cbd2 Db7 18.Cc4 Cb6 19.Cce5 Ce4 20.dc5 Cc5 21.Cd4 Tdc8 22.f3 Cb3 23.Cb3 Nb3 24.Td3 Nc2 25. Td2 b3 26.Nf2 Nb4 27.Td4 Cd5 28.Cd3 e5! 29.Ce5 Nc3! 30.Cc4 Nd4 31.ed4 Dc7 32.Ng3 Da7 33. De5 Cb4 34.Cd6 Tf8 35.De3 Tad8 36.Dc3 De7 37.Te1 Dg5 38.De3 Dg6 39.Ce4 Ne4 40.De4 Cc2 41.Dg6 hg6 42.Tc1 Cd4 43.

Nc7 Td5 44.Nc4 Tc8! 45.Na6 Te8 46.Rf1 Cc2 47.Rg1 Te1 48. Te1 Ce1 49.Rf2 Cc2 50.Re2 Tc5 51.Ng3 Cb4 52.Nd3 g5 53.Ne4 Tc4 54.Ne1 Rf8 55.Nc3 f6 56. g4 Re7 57.Rd2 Rd6 58.Re2 Cd5 59.Na5 Ta4 60.Ne1 Ta2 61.Rd3 Tb2 62.Rc4 Te2 63.Ng3 Cf4 64. Rb3 Te4! 65.fe4 Re5 66.h4 Re4 67.hg5 fg5 68.Rc4 Rf3 69.Ne1 Rg4 70.Rd4 Rf3 71.Re5 g4, albul cedează. O admirabilă demonstrație de tehnică în final a marelui maestru Smîslov.

După cum observăm, dacă 5.e4 sau 5.e3 nu-i dau satisfacție, albului i-a rămas o singură posibilitate: să prevină apărarea pionului negru de la c4 prin b7—b5, jucînd 5.a4! Planul său de joc rămîne neschimbat, dar condițiile de realizare suferă prin pierderea unui timp și mai ales prin slăbirea cîmpului b4. De pierderea unui timp negrul poate profita imediat jucînd 5...Nf5! (vezi diagrama), după care își va îndrepta atenția asupra cîmpului b4.



Survine momentul critic al Apărării Slave clasice. Să privim poziția din diagramă. Lupta pentru cîmpurile centrale are un caracter echilibrat și se desfășoară prin manevre strategice de mare finețe.

Albul trebuie să-și recîștige pionul, dar nu cumva poate dezvolta nebunul din c1 înainte de a juca e2—e3? Aici trebuie să facem observația că, datorită slăbirii cîmpului b4, negrul amenință să realizeze puternica manevră Cb8—a6—b4! atacînd punctele c2 și d3. Dacă 6.Ng5 Ca6! 7.e3 Cb4 8.Tc1 Nd3 se desprinde imediat concluzia că, pentru a-și recuceri pionul, albul nu are voie să piardă nici un timp. El trebuie să joace imediat 6.e3! după care manevra de cal amintită este lipsită de eficacitate, de exemplu 6...Ca6?! 7.Nc4 Cb4 8.0—0! și are timp să joace De2 și e3—e4, deoarece nu merge 8... Cc2? 9.e4 cu cîștig. Răspunzînd însă prin 6...e6 7.Nc4 Nb4! negrul ocupă cîmpul b4 și, prin legarea Cc3, continuă lupta pentru centru. Urmează 8.0—0 0—0 și se pune întrebarea cît timp va mai reuși negrul să păstreze echilibrul, deoarece după 9.De2 albul va juca în sfirșit e3—e4, ocupînd centrul. Trebuie deci găsite în cuprinsul poziției noi mijloace de continuare a luptei.

Odată format, centrul de pioni albi (d4 și e4) este supus

unui atac combinat și permanent al figurilor negre, astfel că, mai devreme sau mai tîrziu, unul dintre ei va trebui să avanseze. Avansarea pionului d4 este dificil de realizat și va deveni în curînd un obiectiv concret de atac al negrului. Deci albul trebuie să joace activ. El va înainta pionul „e" pînă la e5, eliberînd cîmpul e4 pentru figurile sale și, cîștigînd spațiu, va iniția un atac la rege. Prin aceasta, însă, se oferă negrului posibilitatea de a ocupa imediat cîmpul central d5. Observăm că orice idee de joc a albului întîmpină o ripostă potrivită a negrului, ceea ce pune în evidență echilibrul strategic al acestei variante de deschidere.

Se cere însă un joc de mare precizie, deoarece un singur timp pierdut este suficient pentru întreruperea echilibrului de care am amintit.

Gheller—Smîslov, meci, 1956: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5.a4 Nf5 6.e3 e6 7.Nc4 Nb4 8.0—0 Cbd7 9.De2 0—0 10.e4 Ng6 11.Nd3 Te8! 12.Nf4 Nh5! 13.e5 Cd5 14.Cd5 cd5 15.Tfc1 a6 16.De3 Db6 17.Cd2 Tec8 18. Cb3 Ne7 19.Dh3 Ng6 20.Ng6 hg6 21.Dd3 Db4 22.Nd2 Tc1 23. Cc1, remiză.

Uhlmann—Larsen, Havana, 1967: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5.a4 Nf5 6.e3 e6 7. Nc4 Nb4 8.0—0 0—0 9.De2 c5? (o greșeală ce trebuie reținută. Negrul nu are nici un motiv să schimbe pionul de la d4, care devine slab după avansarea e3—e4. Acum, albul obține superioritate acolo unde se aștepta mai puțin, pe coloana „d"!) 10.Td1 De7 11.e4! Ng4 12.Ca2 cd4 13.e5 Cfd7 14.Cb4 Db4 15.Td4 Nf3 16.gf3 Ce5 17. De5 Cc6 18.Dd6! De1 19.Rg2 Cd4 20.Dd4 Tfd8 21.De3 Td1 22.De1 Te1 (material și pozițional, partida albului este cîștigătoare. O prezentăm pînă la capăt pentru a se putea urmări precizia tehnică cu care Uhlmann își realizează avantajul) 23.b3! Tad8 24.Nb2 Ta1 25.Na1 Rf8 26.f4 Td1 27.Nc3 Tb1 28. Nd4 a6 29.a5 g6 30.Ne2! Tb3 31.Nf3 Re7 32.Nb6 Rd6 33.Nb7 Tb6 34.ab6 a5 35.Na6 a4 36.Rf3 a3 37.Nc4 f6 38.Re4 Rc6 39.Ne6 Rb6 40.h4 Rc5 41.f5 Rd6 42. Na2 Re7 43.f4 Rf8 44.Rd5 Re7 45.Rc6 gf5 46.h5 Rf8 47.h6 Re7 48.Rc5 Rd7 49.Rb4, negrul cedează.

Prezența nebunului la f5 incomoda vădit jocul albului și așa se explică diferitele încercări ale sale de a-l înlătura sau de a-i restrînge activitatea.

O asemenea încercare este posibilă chiar la mutarea a 6-a, după 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dc4 5.a4 Nf5 6.Ch4. Negrul nu are nimic mai bun în afară de retragerea nebunului la c8, după care, pentru a nu repeta poziția (7.Cf3 Nf5), albul trebuie să joace fie 7.e3,

fie 7.e4, însă în ambele cazuri prin 7...e5! negrul se eliberează, profitînd tocmai de poziţia izolată a calului la h4.

Mai justificată este amînarea cu cîteva mutări a acestui atac, atunci cînd fiind jucat e7—e6, este oprită retragerea nebunului, de exemplu după 6. e3 e6 7.Nc4 Nb4 8.0—0 Cbd7 9.Ch4! De această dată ideea albului se realizează mai bine şi negrul trebuie să joace cu multă prudenţă pentru a nu intra în dezavantaj.

Iată cum a continuat partida **Tal—Haag, Tbilisi, 1970:** 9...Ng4? (aceasta este o greşeală! Negrul trebuia să joace 9...0—0 acceptînd schimbul 10. Cf5 ef5 pentru a păstra controlul cîmpului central e4, iar dacă 10.f3 Ng6 11.e4 Da5! 12. Ca2 Cb6 13.Ne2 Tfd8 presînd asupra pionului d4, conform ideii principale a variantei) 10. f3 Cd5 11.fg4! Dh4 12.Df3 0—0 13.Nd2 a5 14.Nb3 Nd6 15.g3 Dd8 16.e4 Cb4 17.Tad1 Tac8 18.Ne3 Rh8 19.g5! g6 20.Rg2 Rg8 21.h4 De7 22.e5 Nb8 23. Ce4 c5 24.Cf6 Cf6 25.gf6 Dd7 26.Df4 Rh8 27.dc5 Cd3 28.De4 Tfd8 29.Nc2, negrul cedează.

În sfîrşit, conform unui alt plan de joc, albul urmăreşte nu schimbul ci anihilarea nebunului din f5 prin manevra f2—f3 şi e2—e4, după ce în prealabil a deplasat calul de la f3. Desigur că această manevră consumă timp, dar dacă izolarea nebunului reuşeşte, albul va juca multă vreme cu superioritate de forţe, ca şi cînd ar avea o figură în plus.

Să examinăm poziţia care survine după 6.Ce5 (vezi diagrama). Este limpede că negrul



nu poate sta pasiv faţă de ameninţarea f2—f3 şi e2—e4. Profitînd de timpii cîştigaţi, el trebuie să acţioneze energic, forţînd fie e7—e5, fie c6—c5, înainte ca albul să ocupe centrul. Calea cea mai directă pentru a realiza e7—e5 este 6... Cbd7 7.Cc4 Dc7, dar acum albul nu mai joacă 8.f3? e5! 9.e4 ed4 10.Dd4 Ne6!, ci mult mai puternic 8.g3! **e5** 9.de5 **Ce5 10.** Nf4!, după care piesele negre se supraîncarcă cu sarcini pasive, lăsînd albului o superioritate dinamică incontestabilă. De aceea trebuie urmărită mai curînd atacarea laterală a centrului prin c6—c5. Ea se poate pregăti cu 6...e6 7.f3 Nb4 care

împiedică pentru moment ocuparea centrului, întrucît 8.e4 Ne4! 9.fe4 Ce4 duce la mari complicații tactice.

Pentru a-și realiza planul, albul trebuie să joace mai întîi 8.Ng5 h6 9.Nh4 c5! 10.dc5! și iată momentul culminant al variantei (vezi diagrama).



Acum, schimbul damelor vine în întîmpinarea planului ales de alb, care după 10...Dd1 11.Rd1! 0—0 12.e4 izolează nebunul și va juca multe mutări din final cu o figură în plus. Dar 10...Dd5! relansează complicațiile tactice și în general s-a putut remarca că numai printr-un joc mereu activ, valorificînd avansul de timp, negrul reușește să păstreze echilibrul luptei. O singură continuare pasivă ar fi fost suficientă pentru ca albul prin e2—e4, să elimine din joc Nf5, obținînd o mare superioritate pozițională și dinamică.

Poziția la care s-a ajuns trebuie privită ca un punct de plecare pentru analize avansate pînă în final. Echilibrul este foarte labil, deoarece albul păstrează inițiativa și nu a renunțat la planul său inițial legat de e2—e4.

Pentru edificare, iată cum a continuat partida **Taimanov—Simici, Vrnjacka Banja, 1974:** 11.Dd5 Cd5 12.0—0—0! g5 13. Cd5 ed5 14.Nf2 Ca6 15.e4 de4 16.Nc4 Nc5 17.Nc5 Cc5 18.Cf7 Tf8 19.Td5! Ne6 20.Tc5 Rf7 21. Tf5 Re7 22.Te5 Tf6 23.Te1! Tc8 24.T1e4 Rf7 25.Te6 Te6 26. Rd2 Tc4 27.Tc4 Te7 28.Td4 Rg7 29.Td6 h5 30.g3 Rh7 31.h4 gh4 32.gh4 b6 33.Rd3 Rg7 34.b4 și albul a cîștigat.

4. SEMISLAVA: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 e6



Ce fel de continuare este aceasta care închide diagonala nebunului din c8? Nu se abate

negrul de la întreaga concepţie a Apărării Slave jucînd, de fapt, Gambitul Damei? Este adevărat, însă numai ... pe jumătate, ceea ce explică denumirea variantei.

Desigur, dacă albul joacă acum 5.Ng5, negrul are posibilitatea de a trece în Gambitul Damei prin 5...Ne7 sau 5...Cbd7. Dar să nu uităm că există un pion la c6, deci, împotriva 5. Ng5 negrul poate juca mult mai energic şi pe de-a întregul in spiritul Apărării Slave, 5... dc4!, iar la 6.e4 b5! apărînd pionul, ceea ce în Gambitul Damei nu mai era posibil.

Pentru pionul sacrificat albul obţine centru, spaţiu, o dezvoltare superioară şi va ataca violent. Dar întreg flancul damei este blocat de pionii negri şi respingerea atacului echivalează, de cele mai multe ori, cu un final cîştigător. Albul s-a angajat astfel să atace cu orice preţ şi adeseori spatele frontului rămîne cu numeroase slăbiciuni, astfel că oricînd este posibil ca negrul să contraatace decisiv.

Iată două partide care ilustrează cele expuse.

Bjerre—Demarre, Dresda, 1970: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.Ng5 dc4 6.e4 b5 7. e5 h6 8.Nh4 g5 9.ef6 gh4 10. Ce5 Df6 11.g3 Cd7 12.f4 Nb4 13.Ng2 Nb7 14.a4! Ce5 15.fe5 Dg5 16.0—0 Nc3 17.bc3 hg3 18. Df3! gh2 19.Rh1 Df5 20.Df5 ef5 21.ab5 Re7 22.bc6 Nc8 23.c7 Ne6 24.Na8 Ta8 25.Tfb1 şi albul cîştigă.

Denker—Botvinnik, meci U.R.S.S.—S.U.A., 1945: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5. Ng5 dc4 6.e4 b5 7.e5 h6 8.Nh4 g5 9.Cg5 hg5 10.Ng5 Cbd7 11. ef6 Nb7 12.Ne2 Db6 13.0—0 0—0—0 14.a4 b4! 15.Ce4 c5 16. Db1 Dc7 17.Cg3 cd4 18.Nc4 Dc6 19.f3 d3! 20.Dc1 Nc5 21.Rh1 Dd6 22.Df4 Th2 23.Rh2 Th8 24.Dh4 Th4 25.Nh4 Df4, albul cedează.

Dacă albul nu joacă 5.Ng5, atunci el trebuie să apere pionul c4, continuînd cu 5.e3, după care Nc1 este închis, la fel ca şi corespondentul său de la c8. După 5...Cbd7, poziţia reprezentată în diagramă are o



structură similară celei din Gambitul Damei, numai că nebunul alb nu se află la g5 ci pe poziţia iniţială de la c1. Diferenţa este desigur în favoarea negrului, ale cărui mişcări

nu mai sînt stînjenite de legătura neplăcută a nebunului de la g5, deci Cf6 controlează mai eficient cîmpul e4.

Ca și în Gambitul Damei, negrul trebuie să rezolve problema nebunului din c8 fie prin e6—e5, fie prin fianchetarea la b7, dar de această dată și albul are de rezolvat o problemă similară. Albul se află la mutare și pentru dezvoltarea Nc1 trebuie să pregătească degajarea poziției prin e3—e4. El se vede silit să piardă un timp jucînd 6.Nd3 dc4 7.Nc4, dar această continuare vine în întîmpinarea negrului, care își vede realizat rapid planul de dezvoltare a nebunului din c8, prin 7...b5! 8.Nd3 a6! 9.e4 c5. Lupta capătă dintr-o dată un caracter ascuțit, deoarece prin 10.e5 sau 10.d5 albul cîștigă spațiu prefigurînd un atac asupra regelui, în timp ce negrul va încerca să valorifice avansul său de spațiu și dezvoltare de pe aripa damei.

Polugaevski—Mecking, Manila, 1975: 1.d4 d5 2.c4 c6 3. Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7 6. Nd3 dc4 7.Nc4 b5 8.Nd3 Nb7 9.e4 b4 10.Ca4 c5 11.e5 Cd5 12. Cc5 Cc5 13.dc5 Nc5 14.0—0 h6! 15.Cd2 Cc3 16.Dc2 Dd5 17.Cf3 Td8 18.Ce1! Nd4 19.Nd2 Cb5 20.Nb4 Nb6 21.Dc4 Cd4 22.Dd5 Td5 23.Nd6 Cf5 24.Nc4 Td4 25. Nb5 Rd8 26.Na3 Td5 27.Nc4 Te5 28.Cd3 Te4 29.Tfd1 Rc7 30.Tac1 Rb8 31.Cc5 Td4 32.Cd7 Ra8 33.Cb6 ab6 34.Td4 Cd4 35. Td1 Td8 36.Rf1 e5 37.b3 Ra7 38.Nb2 Na6 39.Na6 Ra6 40.Nd4 ed4 41.Re2 Rb5 42.Tc1! Ta8 43. Tc2 Ta7 44.Rd3 Rb4 45.Rd4 b5 46.g4 Ra3 47.f4 b4 48.h4 Te7 49.h5 Te1 50.Tc7 Tg1 51.Tf7 Tg4 52.Ta7 Rb2 53.Re5 Tg2 54. Rf5 Rb1 55.Tb7 Ra2 56.Tb4 Rb2 57.Tb6 Tc2 58.Rg6, negrul cedează.

Vaganian—Cirici, San Feliu de Guixols, 1975: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 dc4 7.Nc4 b5 8.Nd3 a6 9.e4 c5 10.d5 c4 11.de6 cd3 12. ed7 Dd7 13.Ng5 Ne7 14.Nf6! Nf6 15.Cd5 Nb7! 16.Cf6 gf6 17. 0—0 0—0 18.Te1 Tfe8 19.Cd2 f5! 20.Dh5 Ne4? 21.Dg5 Rf8 22. Df6! De6 23.Dh8 Re7 24.Dc3 Tac8 25.Db4? Dd6 26.Db3 Rf8 27.Tad1, remiză.

Furman—Osnos, Tbilisi, 1974: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 dc4 7.Nc4 b5 8.Nd3 b4 9.Ce4 Ce4 10.Ne4 Nb7 11.Da4 Db6 12.Cd2! a5 13. Cc4 Dc7 14.0—0 Ne7 15.Nd2 0—0 16.a3 Cf6 17.Nf3 c5 18. Nb7 Db7 19.Ca5! Ta5 20.Da5 Ta8 21.Da8 Da8 22.ab4 Db8 23. bc5 Db2 24.Ta8 Nf8 25.c6 Db6 26.Nb4 h5 27.Tf8 Rh7 28.Tc1 Db4 29.c7 Df8 30.c8D, negrul cedează.

Botvinnik—Euwe, Haga, 1948: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 Nb4 7.a3 Na5! 8.Dc2 De7 9.Nd2 dc4 10.Nc4 e5 11.0—0 0—0 12.Tae1 Nc7 13.Ce4 Ce4 14.De4 a5 15.

Na2 Cf6 16.Dh4 e4? (pînă aici Euwe a jucat foarte exact, realizîndu-și ideea deschiderii. Acum însă face o greşeală gravă care permite lui Botvinnik să ia iniţiativa pe cale combinativă. Trebuia 16...ed4 17. ed4 Dd6 cu egalitate) 17.Ce5! Ne5 18.de5 De5 19.Nc3 De7 20. f3! Cd5 21.De7 Ce7 22.fe4 b6 23.Td1 Cg6 24.Td6 Na6 25.Tf2 Nb5 26.e5 Ce7 27.e4 c5 28.e6 f6 29.Tb6 Nc6 30.Tc6 Cc6 31.e7 Tf7 32.Nd5, negrul cedează.

B. NEGRUL OPUNE ALBULUI UN CENTRU PASIV-REȚINUT

Cum s-a putut constata, după 1.e4 e5 sau 1.d4 d5 rezultatele obţinute de negru în faza de deschidere sînt pe deplin satisfăcătoare. Anumite continuări îi asigură întotdeauna egalitatea şi uneori chiar o partidă mai bună. În toate planează însă un sîmbure de nemulţumire. Direcţia jocului este mereu imprimată de alb care are iniţiativa datorită avantajului primei mutări, iar negrului nu-i rămîne decît să se apere cu atenţie sau să contraatace energic atunci cînd situaţia o permite.

Cum se poate sustrage negrul ordinelor dictate de alb în deschidere? Răspunsul la această întrebare determină spiritul ce stă la baza sistemelor după care se dezvoltă negrul în deschiderile de care ne ocupăm.

Prima problemă ce se cere rezolvată este de a se restabili egalitatea pe plan moral. Nu numai albul ci și negrul trebuie să orienteze jocul în faza de deschidere. De aici și prima regulă: evitarea simetriei imediate la prima mutare.

Asimetria determină diminuarea importanţei pe care o conferă avantajul primei mutări și asigură negrului un rol insemnat în direcţionarea jocului la începutul partidei. Odată cu aceasta, lupta pentru centru capătă un caracter nou. Negrul nu mai angajează opoziţia directă în centru. El preferă ca la începutul partidei pionii săi să ocupe poziţii mai retrase, mai pasive, dar în acelaşi timp în afară de orice primejdie. Albul va cîştiga spaţiu avansîndu-și pionii în centru, dar abia atunci apare subtilitatea concepţiei după care se dezvoltă negrul.

Pionii care au servit cîştigului de teren nu se mai pot retrage. Este momentul în care negrul iese din solida sa fortăreaţă, trecînd la contraatac, asaltînd și destrămînd centrul albului.

În anumite deschideri, declanșarea contraatacului se produce rapid, ca în Apărarea Franceză 1.e4 e6 2.d4 d5! 3. Cc3 Nb4 4.e5 c5 sau Indiana Hromadka 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3. d5 e6, iar în altele după o perioadă preparatorie mai îndelungată, ca în Indiana Regelui 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4. e4 d6 5.Cf3 0—0 6.Ne2 Cbd7 7.0—0 e5!

Există o mare varietate de forme în care se aplică această concepție, dar fenomenul rămîne mereu același. Jocul negrului poate fi comparat în mod sugestiv cu un resort care acumulează o cantitate de energie cu atît mai mare cu cît este mai strîns. Destinderea resortului (contraatacul) va avea o forță de șoc proporțională cu energia acumulată.

Desigur că această manieră de joc implică riscuri serioase, deoarece albul obține spațiu, deci posibilitatea de a manevra pe o suprafață mare a tablei și în general, dar mai ales în deschiderile care încep cu 1.e2—e4, urmarea este atacul la rege.

Jocul negrului devine eficient numai dacă reușește să transforme la momentul potrivit centrul său reținut în centru activ, avansat. În caz contrar, poziția sa va fi treptat condamnată la o sufocare lentă. Un exemplu este partida **Boleslavski—A. Steyner, meci U.R.S.S.—S.U.A., 1954,** în care după 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 e6 5.Cb5 d6 6.c4! a6 7. C5c3 Cf6 8.Ne2 Ne7 9.0—0 Dc7 10.Ne3 b6 11.Ca3 Nb7 12.Tc1 0—0 13.f3 Cd7 negrul nu a reușit să se emancipeze și pionii săi au rămas pe poziții înapoiate, lipsite de perspectiva oricărei spargeri în centru. El este condamnat la pasivitate totală. A urmat 14.Cd5! ed5 15.cd5 Cc5 16.dc6 Nc6 17.b4 Ce6 18.Cc4 Tab8 19.De1 Dd8 20.Df2 b5 21.Ca5 și poziția albului a devenit cîștigătoare.

În aceste deschideri sînt puse mai mult în evidență cîmpurile de o importanță deosebită, pe care le vom numi **cîmpuri critice,** a căror stăpînire poate hotărî soarta partidei. Ele nu sînt independente de celelalte cîmpuri tari ale poziției, dar le depășesc prin valoare. În jurul lor gravitează ideile principale ale deschiderilor. A nu ține seama de ele din grabă sau necunoaștere înseamnă a intra repede în poziție compromisă.

Următoarele exemple pun în evidență cîmpurile critice și importanța lor.

În deschiderea Indiana Damei, după 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cf3 b6 4.g3 Nb7 5.Ng2 Ne7 6. 0—0 0—0 7.Cc3, se pune imediat în evidență cîmpul critic e4. Dacă albul reușește să joace Dd1—c2 și e2—e4, odată cu ocuparea cîmpului critic va stăpîni centrul tablei, bine sus-

ţinut de figurile uşoare, ameninţînd atît e4—e5 cît şi d4—d5. De aceea negrul joacă imediat 7...Ce4! 8.Dc2 Cc3 9.Dc3 Ne4! păstrind controlul cîmpului critic şi cu aceasta echilibrul poziţional.

Iată, într-o altă variantă a aceleiaşi deschideri, ce urmări are pierderea controlului asupra cîmpului critic datorită unui joc neglijent.

După 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4 4.Nd2 Nd2 5.Dd2 b6 6.g3 Nb7 7.Ng2 0—0 8.Cc3 Ce4 9.Dc2 negrul a ocupat cîmpul critic e4 de pe care albul vrea să-l alunge. Corect este acum 9... f5! Dacă negrul joacă pripit 9... Cc3? urmează 10.Cg5! Ce4 11. Ne4 Ne4 12.De4 şi albul cîştigă.

Pentru stăpînirea cîmpurilor critice se desfăşoară de cele mai multe ori o luptă acerbă, plină de încordare, cu subtilităţi strategice şi lovituri tactice care materializează esenţa întregii partide.

Următorul exemplu ilustrează pe deplin acest caracter specific.

Penrose—Tal, Olimpiada, Leipzig, 1960: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 ed5 5.cd5 d6 6.e4 g6 7.Nd3 Ng7 8.Cge2 0—0 9. 0—0 a6 10.a4 Dc7 11.h3 Cbd7 12.f4 Te8 13.Cg3.

În poziţia prezentată în diagramă cîmpul critic este e5. Dacă albul reuşeşte spargerea c4—e5, atacul său în centru şi pe flancul regelui poate căpăta



repede un caracter decisiv. Dar negrul a reuşit să apere suficient cîmpul e5 şi s-a pregătit pentru o contraacţiune importantă pe flancul damei, bazată pe b7—b5.

Ce poate întreprinde albul într-o atare situaţie? El înţelege importanţa deosebită pe care o prezintă ocuparea cîmpului critic e5, dar nu vede modalitatea prin care poate realiza acest obiectiv esenţial. Aşteptarea pasivă ar echivala cu pierderea indiscutabilă a partidei, căci atacul negrului pe aripa damei se derulează vertiginos. Singura soluţie, obligatorie, constă în rezolvarea problemei pe cale combinativă, iar Penrose îşi pregăteşte cu grijă această acţiune decisivă.

A urmat: 13...c4 14.Nc2 Cc5 15.Df3 Cfd7 16.Ne3 b5! 17. ab5 Tb8 18.Df2 ab5 19.e5!! Chiar în ultimul moment, cînd negrul ameninţa b5—b4, albul ocupă cîmpul e5 transformînd

străpungerea centrală într-un atac imparabil asupra regelui. Şi după 19...de5 20.f5! Nb7 21. Tad1 Na8 22.Cce4 Ca4 23.Na4 ba4 24.fg6 fg6 25.Df7 Rh8 26. Cc5 Da7 27.Dd7, cu o figură în plus, poziţia albului este cîştigătoare.

Cu aceasta se încheie expunerea particularităţilor pe care le prezintă jocul în deschiderile cu centru reţinut. În continuare se vor studia ideile strategice specifice şi planurile de joc ale celor mai importante deschideri cu acest caracter în cadrul următoarelor două capitole:

B1. DESCHIDERI SEMIDESCHISE: 1.e4,

B2. DESCHIDERI SEMIÎNCHISE: 1.d4

exemplificate cu partide practice desfăşurate la nivelul turneelor internaţionale.

B1. DESCHIDERI SEMIDESCHISE: 1.e4

1. APĂRAREA SICILIANĂ: 1.e4 c5



Apărarea Siciliană se joacă frecvent în concursurile moderne. Maeştrii de şah o preferă datorită contrajocului atrăgător pe care îl obţine negrul de cele mai multe ori, ca şi formelor variate sub care se pot aplica ideile principale.

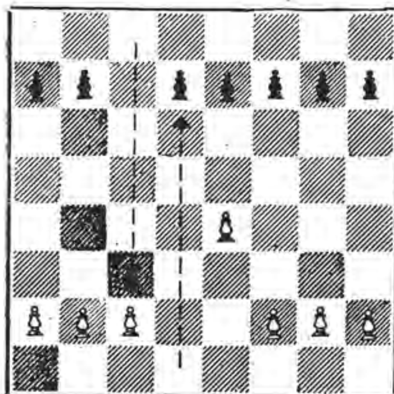
Negrul avansează un pion — ce nu poate fi ameninţat — pe o poziţie din care controlează centrul tablei şi deschide perspective de joc pe aripa damei. El va adopta un centru pasiv, reţinut, format din pioni care la început nu depăşesc linia a 6-a, lăsînd albului un spaţiu larg de desfăşurare.

Albul este provocat să-şi avanseze pionii centrali pînă pe linia a 5-a, unde vor fi mai uşor de atacat. Ca acest plan de ansamblu să aibă şanse de reuşită, trebuie împiedicată cu orice preţ formarea unui centru alb cu pioni la d4 şi e4. Albul poate încerca desigur 2. c3, dar atunci permite negrului să preia iniţiativa prin 2...Cf6 sau 2...d5.

Ajungem la concluzia că, mai devreme sau mai tîrziu, albul va juca d2—d4, acceptînd schimbul pionului „d" pentru

pionul „c" al negrului, după care se formează configurația de pioni tipică Apărării Siciliene.

Din observarea structurii de pioni reprezentată în diagramă



se pot desprinde unele elemente strategice fundamentale care trasează liniile directoare de joc ale albului și negrului.

Avem două coloane semideschise: coloana „c", pe care acționează negrul presînd asupra pionului c2 și coloana „d", pe care acționează albul presînd asupra pionului d7. De aici, o concluzie cu caracter general: în Apărarea Siciliană negrul atacă pe aripa damei, iar albul în centru și pe aripa regelui. Urmărind numeroase partide jucate cu această deschidere se poate face remarca bazată pe date statistice că, de cele mai multe ori, partidele cîștigate de negru se decid în final, iar cele cîștigate de alb, prin atac asupra regelui.

Negrul are doi pioni centrali „d" și „e" împotriva unui singur pion central alb la e4. Pionul alb fiind avansat, poate fi ușor atacat atît prin dezvoltarea calului la f6, cît și eventual prin fianchetarea nebunului la b7. Pentru alb, apărarea acestui pion constituie o problemă de importanță majoră, iar avansarea lui pe linia a 5-a trebuie făcută cu prudență, deoarece poate deveni slab, iar susținerea acestei avansări cu ajutorul pionului „f" poate crea noi slăbiciuni în dispozitivul său. Iată de ce avansarea pionilor „e" și „f" constituie acțiuni decisive ce trebuie bine cumpănite.

Nici jocul negrului nu este lipsit de primejdii. Datorită centrului retras, mobilitatea sa este redusă, iar pentru scoaterea în joc a nebunului din f8 se cer rezolvate probleme complexe.

Presiunea puternică a albului pe coloana semideschisă „d" obligă negrul să aleagă una din următoarele soluții:

— Să avanseze numai pionul „e" pe cîmpul e6, urmînd ca Nc8 să fie dezvoltat prin fianchetare la b7. În acest caz cîmpul d6 devine slab.

— Să avanseze numai pionul „d" la d6, deschizînd diagonala Nc8 și urmînd a fiancheta Nf8 la g7. Urmarea ar fi slăbirea cîmpului central d5, care devine un avanpost important pentru figurile albe.

— Să avanseze pionii „d" și „e" la d6, respectiv e6, în care caz pionul d6 devine o slăbiciune importantă, supusă unui puternic asediu pe coloana „d".

— Să avanseze pionul „e" la e5, ceea ce slăbește două cîmpuri esențiale de pe coloana „d", adică d6 și d5.

Acest tablou pune în evidență un element de mare însemnătate în Apărarea Siciliană: **cîmpul critic d5.**

A pătrunde importanța acestui cîmp înseamnă un mare pas spre înțelegerea justă a numeroaselor și variatelor planuri de joc posibile.

Dacă negrul reușește să realizeze în bune condiții avansarea pionului său la d5, înseamnă că de fapt a materializat contralovitura caracteristică jocului cu centru reținut. Desigur însă că albul se opune cu îndîrjire să cedeze controlul cîmpului critic. Ideal ar fi să poată juca și c2—c4, dar aceasta este posibil numai în anumite cazuri particulare sau dacă negrul joacă neglijent. Atacînd repede pionul e4 prin Cg8—f6, negrul obligă mutarea Cb1—c3, adică plasarea calului în fața pionului c2.

În lumina celor arătate, planul de ansamblu al albului este clar. El are avantaj de timp și spațiu, deci trebuie să atace în centru și pe flancul regelui. Dacă avansarea pionilor este bine preparată, are toate motivele să spere în reușită.

În general, atacul albului poate urma două căi:

— rocada mică și avansarea pionului „f", sau

— rocada mare, urmată de asaltul cu pionii „f", „g" și „h", dar cu riscul unei contralovituri a negrului pe coloana „c".

În continuare, ne vom opri atenția asupra unor variante de importanță deosebită, capabile a crea o imagine edificatoare asupra modului în care se confruntă planurile de joc ale albului și negrului.

Forma clasică de dezvoltare survine după mutările: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 și observăm că, odată cu fixarea unui pion la d6, negrului i-au mai rămas doar două posibilități de dezvoltare a Nf8: fianchetarea la g7 după g7—g6 sau o dezvoltare mai pasivă la e7, după e7—e6, cu prețul slăbirii pionului d6.

Dar albul se află la mutare și poate impune cursul viitor al jocului, avînd posibilitatea de a alege între diferite planuri.

a. ATACUL RICHTER-RAUZER: 6.Ng5!

Această continuare este bogată în semnificații, între care următoarele trei au o importanță deosebită pentru înțelegerea poziției.

— Atacînd Cf6, albul susține indirect cîmpul critic d5 și pionul e4.

— Se împiedică fianchetarea Nf8 la g7, deoarece acum la 6...g6? urmează 7.Nf6! ef6, după care albul își asigură controlul total și definitiv al cîmpului critic d5.

— Negrul este silit să joace e7—e6 pentru a-și dezvolta nebunul la e7, dar slăbește pionul d6, asupra căruia presiunea albului va fi cu atît mai mare cu cît prin deplasarea nebunului de la c1, el poate dubla dama și turnul pe coloana „d".

În fața acestei situații se pune desigur întrebarea: care sînt resursele negrului, pe ce bază și în ce fel își va dezvolta contrajocul? Răspunsul la această întrebare firească îl vom obține observînd cu atenție poziția reprezentată în diagramă.



Prin deplasarea precipitată a nebunului la g5, înainte de a-și pune în siguranță regele, albul și-a asumat un mare risc, deoarece a slăbit brusc toate cîmpurile negre din centru și de pe aripa damei, adică b2, c3, d4. Avînd liber accesul pe acest flanc, negrul își poate deplasa dama fie la b6, presînd pionul b2 și pe diagonala a7—g1, fie la a5, de unde va presa pe diagonala a5—e1 și pe orizontala a 5-a, susținînd eventual spargerea în centru prin d6—d5.

Urmarea acestei situații este că albul nu mai poate face rocada mică! Arătam anterior că după rocada mică atacul albului se desfășoară mai departe prin avansarea pionului „f", dar în acest caz particular, nebunul fiind scos la g5, avansarea pionului „f" ar accentua în mod hotărîtor slăbirea cîmpurilor negre, de exemplu: 6...e6 7.Ne2 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4? Db6!

Desigur această variantă nu are decît un rol ilustrativ, dar concluzia pe care o desprindem este că în atacul Richter-Rauzer albul trebuie să facă rocada mare și odată cu aceasta se pot trasa planurile de ansamblu ale albului și negrului în continuare:

— Albul va ataca simultan pe aripa regelui, în centru și pe coloana „d".

— Jocul negrului pe aripa damei și pe coloana „c" capătă caracterul unui contraatac direct asupra regelui alb.

Iată, dar, esența variantei Richter-Rauzer: angajament direct, atac și contraatac, ținîndu-se seama de toate elementele strategice și tactice ale poziției.

După 6...e6 7.Dd2 (vezi diagrama) inițiativa continuă să



rămînă în mîinile albului, care amenință să avanseze pionul „f" pînă la f5, subminînd punctul critic d5, după cum poate avea în vedere o spargere cu caracter decisiv prin f2—f4 și e4—e5.

Dar, cum s-a arătat, avansarea pionilor nu este lipsită de primejdii și negrul stă la pîndă. Cînd pionul alb ajunge la f5, cîmpul e5 intră sub controlul său, iar pionul e4 rămîne definitiv slăbit, iar cînd albul realizează manevra f2—f4 și e4—e5, dacă urmările imediate ale acestei acțiuni decisive nu-i sînt favorabile, pionul rămas la e5 poate deveni slab și ușor de atacat.

Pe de altă parte, înainte de a iniția orice fel de contraatac, negrul trebuie să-și asigure securitatea propriului rege. El poate alege mai multe linii de dezvoltare la fel de bune, dar de o importanță deosebită sînt două:

1. Să facă imediat rocada mică, adică 7...Ne7 8.0—0—0 0—0 9.f4. În acest caz, scutit de amenințări, albul păstrează avantajul mutării și inițiativa.

În fața amenințărilor 10.Cf3 și e4—e5 sau 10.De1 și e4—e5 ori 10.f5 sau, în sfîrșit, 10.Cb3 și Nf6, înainte de a se gîndi la contraatac, negrul trebuie să caute mai departe mutări de apărare ale poziției sale. Străpungerea clasică 9...d5 este în acest caz favorabilă albului, care după 10.e5! Cd7 11.Ne7 De7 12.Cf3 urmat de Nd3 și De1 își construiește o poziție de atac promițătoare, în timp ce contrajocul negrului, care încă nu a rezolvat problema Nc8, este îndepărtat.

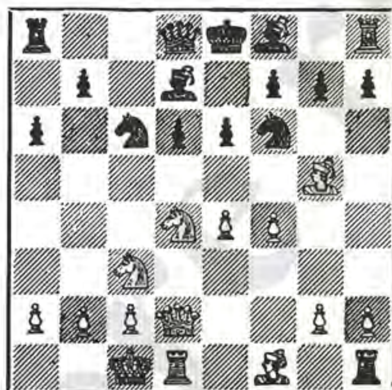
Pentru a face față amenințărilor, ca și pentru a obține puncte de sprijin în centru, negrul se vede silit să încerce e6—e5, asumîndu-și riscurile ce derivă din cedarea unui timp și a cîmpului f5. El se angajează astfel într-un joc „pe muchie de cuțit", ca în partida **Tal—Izvoșcikov, Campionatul U.R.S.S., 1975:** 9...h6 10.Nh4 e5

11.Cf5 Nf5 12.ef5 ef4 13.Rb1 d5 14.Nf6 Nf6 15.Cd5 Nd4 16. Nc4 b5! 17.Nb5 Nb2 18.Rb2 Tb8 19.a4 a6 20.Dc3 Ca7 21. Dc5 Da5! 22.Db4 Db4 23.Cb4 ab5 24.a5 (iată că furtuna s-a sfîrșit și albul a rămas cu un final cîștigător) 24...Tfc8 25.Td6 Tc4 26.Rb3 Te8 27.Thd1 Te3 28.T1d3 Te1 29.c3 Tb1 30.Ra2 Tg1 31.Td8 Rh7 32.Tf8 Tg2 33. Rb3 Tc8 34.Tf7 Cc6 35.Cc6 Tc6 36.Td8 h5 37.Tff8 Rh6 38.h4 g5 39.Tff7 și negrul a cedat.

Desigur că partida prezentată nu urmărește să concluzioneze asupra șanselor negrului în această variantă atît de abundentă în complicații tactice, deoarece îmbunătățiri ale jocului sînt oricînd posibile, ci vrea să ilustreze spiritul în care poate continua lupta.

2. A doua cale are un caracter fundamental deosebit. Negrul nu se mai grăbește să facă rocada, ci are în vedere ca timpul economisit pe această cale să-l folosească pentru declanșarea contraatacului.

O mutare importantă în planul negrului este 7...a6!, deoarece pregătește b7—b5 și în același timp parează un eventual atac asupra pionului d6 prin Cd4—b5. Mai departe, el își va dezvolta în primul rînd aripa damei, eliberînd coloana „c" pentru turnul din a8, astfel că jocul poate urma: 8. 0—0—0 Nd7 9.f4 și iată-ne ajunși la un moment critic al variantei prezentată în diagramă. Negrul poate juca liniștit 9...Ne7 10.Cf3 (pentru a



amenința e4—e5) b5! declanșînd contraatacul, fără a se teme de dizlocarea structurii pionilor săi care survine forțat după 11.Nf6 gf6, deoarece obține în compensație perechea de nebuni, iar grupul pionilor săi centrali formează un baraj de mare siguranță care îl determină adesea să renunțe complet la rocadă, concentrîndu-și toate forțele asupra regelui alb.

Va trebui însă să facă față unui atac sistematic dezvoltat de alb asupra pionului e6 prin 12.f5! și manevra g2—g3, Nf1—h3, Cc3—e2—d4. Acest atac rafinat urmărește să forțeze negrul de a juca la un moment dat e6—e5, cu două efecte favorabile albului:

— stăpînirea cîmpului critic d5;

— în poziţie blocată caii albi vor avea un joc superior nebunilor negri.

În tendinţa sa de a economisi timp pentru atac, negrul poate renunţa chiar şi la dezvoltarea nebunului din f8, jucînd în poziţia din diagramă direct 9...b5!

Albul nu poate profita imediat de legarea calului din f6 prin 10.Cc6 Nc6 11.e5? deoarece urmează: 11...de5 12.Dd8 Td8 13.Td8 Td8 14.fe5 h6! şi iată-l căzut într-o capcană tipică jocului cu centru reţinut, deoarece la orice retragere a nebunului rămîne cu un pion prea avansat şi lipsit de apărare, iar dacă 15.ef6 hg5 16.fg7 Ng7 rezultă un final în care superioritatea negrului este copleşitoare.

Iată-ne abia plecaţi din deschidere şi ajunşi rapid în final. O lansare pripită în centru a fost suficientă pentru ca resortul negrului să se deschidă, iar contralovitura să fie fulgerătoare şi decisivă.

Albul poate desigur reveni la ideea sa principală, jucînd 10.Nf6 gf6 11.Rb1! (nu 11.f5?! Cd4! 12.Dd4 Nh6 13.Rb1 Nf4 şi nebunul negru capătă o minunată poziţie centrală la e5), dar negrul rămîne cu un timp în plus deosebit de preţios.

În această variantă ascuţită, albul şi negrul au încercat numeroase posibilităţi, care desigur au avansat mereu cunoaşterea de amănunt a resurselor poziţiei şi care acoperă paginile multor lucrări de specialitate. Important pentru scopul urmărit este să se pătrundă sensurile ascunse şi ideile de bază care dirijează jocul albului şi negrului, a căror realizare practică poate fi urmărită în următoarele 4 exemple.

Spasski—Gheorghiu, Havana, 1967: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ng5 e6 7.Dd2 Ne7 8.0—0—0 0—0 9.f4 h6 10.Nh4 e5 11.Cf5 Nf5 12.ef5 Da5 13.Rb1 Tad8 14.Nf6! Nf6 15.Cd5 Dd2 16.Td2 ef4 17.Cf6 gf6 18.Ne2 Tfe8 19.Tf1 Te4 20.Nf3 Te7 21.a3 Ce5 22.Ne2? (Nd5!) f3! 23.gf3 Cc6 24.f4 Te4 25.Nd3 Te3 26.b4 Rf8 27.Rb2 Cd4 28.Tg2 Th3 29.Tfg1 Re7 30.Td1 d5, remiză.

Pavlov—Ungureanu, Bucureşti, 1974: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ng5 e6 7.Dd2 a6 8.0—0—0 Nd7 9.f4 b5 10.De1 Cd4 11.Td4 h6 12.Nh4 Db6 13.Nf2? (o greşeală gravă pe care chiar Pavlov, un specialist al acestei variante, comentînd partida în „Revista de şah", o apreciază ca atare. Scăpat de presiunea asupra punctului f6, negrul capătă iniţiativa, pe care, printr-un joc deosebit de precis, nu o mai cedează pînă la sfîrşitul partidei) 13...Da5! 14.a3 Nc6 15.Nd3 Ne7 16.e5 de5 17.fe5 Cd7! 18.Ng3 Cc5 19.Rb1 Td8 20.Td8 Dd8 21.Ne4 Ce4 22.Ce4 0—0

23.Cd6 Nd5 24.Nf4 f6 25.Dg3 fe5 26.Ne5 Nf6 27.Te1 Ne5 28. De5 Tf2 29.Ce4 Tg2 30.Cc5 Dc8 31.Dd6 Df8 32.Df8 Rf8 33.Ce6 Ne6 34.Te6 Th2 35.Ta6 g5 36. Tb6 g4! 37.Tg6 h5 38.b3 Rf7 39.Tg5 Rf6 40.Tg8 Te2 41.c4 bc4 42.b4 Rf5, albul cedează.

Savon—Tukmakov, Baku, 1972: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ng5 e6 7.Dd2 a6 8.0—0—0 Nd7 9. f4 b5 10.Nf6 gf6 11.Rb1 Db6 12.Cce2 h5 13.g3 h4 14.Nh3 hg3 15.hg3 Tg8 16.Cf3 Dc5 17. g4 b4 18.Cg3 Ca5 19.b3 Nc6 20. The1 0—0—0 21.Ch5 Ne7 22. f5 e5 23.g5 d5 24.gf6 de4 25.fe7 Td2 26.Cd2 e3 27.Cf1 f6 28.Cf6 Th8 29.Te3 De7 30.Cd5 Df7 31. Cb4 Nb7 32.Cd3 Cc6 33.Cc5 Na8 34.f6 Rb8 35.Td7, negrul cedează.

Telbis—Mititelu, Galați, 1968: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ng5 a6 7. Dd2 Nd7 8.0—0—0 b5 9.Nf6 gf6 10.f4 e6 11.f5 Cd4 12.Dd4 Nh6 13.Rb1 Nf4 14.g4? (o neînțelegere flagrantă a poziției, suficientă pentru ca atacul negrului să capete repede un caracter decisiv) 14...Ne5 15.De3 Tc8 16.Ce2 Dc7 17.Td2 Dc5 18. Df3 Re7 19.Cc1 Db4 20.c3 Tc3! 21.Cd3 Td3 22.Dd3 Nb2! 23. Tb2 De1 24.Rc2 Tc8 25.Rb3 b4 26.Ng2 Tc3 27.Rb4 a5, albul cedează.

b. ATACUL SOZIN: 6.Nc4

Prin această continuare, albul adoptă un plan de joc simplu și eficient. Cîmpul critic d5 este luat imediat sub control, iar pe diagonala a2—g8 nebunul alb va exercita o presiune puternică. Din nou se împiedică fianchetarea Nf8 la g7, deoarece la 6...g6 urmează 7.Cc6 bc6 8.e5! deci negrul trebuie să joace 6...e6, acceptînd dezvoltarea pasivă a nebunului său la e7 (vezi diagrama).



Planul de joc al albului se pune imediat în evidență: avansarea pionului „f" pînă la f5, accentuînd prin atacul asupra pionului e6 dominarea nebunului pe diagonala a2—g8 și încercînd să forțeze mutarea e6—e5 pentru a intra în posesia cîmpului critic d5. Albul are în vedere și spargerea în centru prin f2—f4 și e4—e5, dar numai atunci cînd condițiile existente pe tablă îi oferă

un avantaj poziţional sau tactic imediat.

Cum se poate opune negrul realizării acestui plan atît de simplu şi direct? Pentru a răspunde la întrebare vom observa mai înainte că spre deosebire de atacul Richter-Rauzer analizat anterior, calul din f6 nu mai este legat, deci el poate sprijini activ contrajocul negrului asupra pionului e4 şi cîmpului d5. Planul negrului va consta deci în combinarea celor două elemente clasice de contrajoc, respectiv pe coloana „c" şi asupra pionului e4. Atacul asupra pionului e4 poate fi întărit prin fianchetarea nebunului la b7 şi alungarea calului c3 cu ajutorul manevrei b7—b5—b4, desigur după o preparare prealabilă.

Mai devreme sau mai tîrziu, pentru a se sustrage ameninţării d6—d5, albul se va vedea silit să cedeze un timp, retrăgîndu-şi nebunul la b3, dar în acest caz negrul capătă posibilitatea de a schimba sau anihila acest nebun prin una din următoarele două manevre: a7—a6 şi Cc6—a5—b3 sau a7—a6, Dc7 şi Cc6—a5—c4.

Spre a nu permite albului să-şi desfăşoare planul de joc amintit, negrul poate accelera pe cale combinativă contraatacul asupra pionului e4, de exemplu: 7.Nb3 Ne7 8.0—0 0—0 9.Ne3 Cd4 10.Nd4 b5! 11. Cb5 Na6 12.a4 Ce4.

În general, în atacul Sozin, elementul „timp" are o importanţă deosebită şi din acest punct de vedere manevrele negrului cer o exactitate aparte. Jocul trebuie astfel condus, încît în orice moment el să poată combate cu succes ambele spargeri ale albului, adică e4—e5 sau f4—f5.

Acţiunile albului şi negrului, avînd aproape în permanenţă un caracter decisiv, tendinţa de a economisi timp este caracteristică acestei variante. Pentru a se lămuri mai bine acest aspect al problemei, ne vom opri asupra poziţiei din diagramă care survine după



mutările 7.Nb3 a6. Jocul poate urma astfel: 8.0—0 Ne7 9.Ne3 Ca5 10.f4 b5. Pînă aici toate par simple, conforme cu planurile generale de joc, dar cu toate acestea undeva în jocul negrului s-a strecurat o greşeală. El este pregătit împo-

triva străpungerii 11.f5 la care urmează 11...e5! 12.Cde2 Cb3 13.ab3 Nb7 14.Cg3 d5! preluînd controlul asupra cîmpului critic d5, dar a rămas descoperit împotriva celeilalte spargeri, căci la 11.e5! nu mai are o ripostă satisfăcătoare. Dacă 11... de5 12.fe5 Cd7 13.Df3, albul cîştigă fulgerător.

Examinarea situaţiei conduce la concluzia că jocul negrului poate fi simţitor îmbunătăţit, economisindu-se timp; mai concret, jucînd aceeaşi variantă, dar fără a mai dezvolta nebunul din f8. Ar urma deci: 8.0—0 Ca5 9.Ne3 b5 10.f4 Dc7! şi iată că faţă de varianta precedentă negrul reuşeşte să se opună ambelor asalturi. Acum 11.e5 nu este posibil, iar dacă 11.f5, urmează 11...e5! 12.Cde2 Nb7 13.Cg3 Cc4 14.Nc4 Dc4 15. Df3 h5 16.h4 d5!

Este rîndul albului să caute un mod de accelerare a atacului şi aceasta tot prin economisirea unor mutări. În varianta precedentă, după 8.0—0 Ca5 el va juca direct 9.f4!, iar dacă 9...b5 10.e5!, obţinînd din nou avantaj după 10...de5 11. de5 Nc5 12.Ne3 Cb3 13.ab3 Cd5 14.Df3!

După cum observăm, echilibrul este extrem de labil şi fiecare mutare trebuie să facă parte dintr-un angrenaj bine închegat, care să funcţioneze perfect. Exemplul prezentat trebuie să dea în general de gîndit asupra urmărilor unui joc superficial în deschidere, irosind timp prin mutări oarecare de dezvoltare, fără a înţelege conţinutul intim al poziţiilor.

Mai trebuie arătat că şi în atacul Sozin albul poate face rocada mare, combinînd ideile de joc amintite cu atacul direct asupra regelui la care poate participa de această dată şi pionul „g".

Dar contraatacul negrului nu este mai puţin periculos, astfel că, de cele mai multe ori, rezultatul final al partidei este decis de precizia şi viteza cu care îşi realizează planul de joc albul sau negrul.

Bangiev—Cernikov, U.R.S.S., 1975: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Nc4 e6 7.Ne3 Ne7 8.0—0 0—0 9. Nb3 a6 10.f4 Cd4 11.Nd4 b5 12.e5 de5 13.fe5 Cd7 14.Ce4 Nb7 15.Cd6! Nd6 16.ed6 Dg5 17.Tf2! Nd5 18.Td2 Nb3 19. ab3 e5 20.Nf2 Tfc8 21.De2 Tc6 22.c4 Tac8 23.c5 Df5 24.Tc1 De6 25.Tc3 f6 26.b4 Cf8 27. Td1 Cd7 28.Ne1 Cf8 29.Th3 Df7 30.Nc3 De6 31.Tf1 Dd7 32.Tg3 De6 33.Tf6! Df6 34.Ne5 Df7 35.Tg7 Dg7 36.Ng7 Rg7 37.De7 Rg6 38.g4 h5 39.g5 a5 40.Df6 Rh7 41.Df7, negrul cedează.

Tal—Gurghenidze, Tbilisi, 1970: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Nc4 e6 7.Nb3 a6 8.0—0 Dc7 9.Rh1

Ca5 10.f4 b5 11.e5 de5 12.fe5 De5 13.Nf4 Dh5 14.Cd5 ed5 15. Te1 Ne6 16.g4 Dg4 17.Ce6 fe6 18.Dg4 Cg4 19.Nd5 Nb4 20.c3 Cf2 21.Rg2 Cd3 22.Te6 Rd7 23. Ng3 Ne7 24.b4 Cc4 25.a4 Nf6 26.Td1 Cdb2 27.Te1 Thc8 28. a5 Cd3 29.T1e4 Cde5 30.Ne5 Ce5 31.T6e5 Ne5 32.Na8, remiză.

Ribli—Dely, Campionatul Ungariei, 1967: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Nc4 e6 7.Ne3 Dc7 8.Nb3 a6 9.De2 Ca5! 10.g4 b5 11.g5 Cd7 12.0—0—0 b4 13.Ca4 Cb3 14.ab3 Cc5 15.Cc5 bc5 16.Cf5 a5! 17.Rb1 a4 18.Nf4 Da5 19. Dd3 ab3 20.cb3 ef5 21.ef5 Ne7 22.f6 c4 23.De3 Nf5, albul cedează.

Sasu—Pavlov, București, 1974: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Nc4 e6 7.Nb3 Ne7 8.f4 0—0 9.Ne3 a6 10.Df3 Cd4 11.Nd4 b5! 12. e5?! (albul și-a pierdut răbdarea, nu a aprofundat urmările acestei înaintări decisive și permite negrului să marcheze un punct cu caracter demonstrativ pentru jocul cu centru retras) 12...de5! 13.Nf2 Tb8 14.fe5 Cd7 15.De2 Nb7 16.0—0 Dc7 (pentru pionul slab de la e5 albul nu are nici o compensație. Inițiativa este în mîinile negrului care va decide partida rapid și exact) 17.Tad1 Dc6! 18.Nd4 Cc5 19.Nc5 Nc5 20.Rh1 Tfd8 21.Tf4 Td1 22.Cd1 Td8 23.c3 Dd7 24.h3 Dd2 25.Df1 Ng2 26. Dg2 Df4, albul cedează.

c. VARIANTA 6.Ne2

Inaugurînd forma cea mai veche de combatere a Apărării Siciliene, mutarea 6.Ne2 arată dorința albului de a-și dezvolta figurile și de a-și pune regele în siguranță, înainte de a manifesta orice formă de inițiativă. Albul nu a renunțat nici pe departe la jocul agresiv. După rocadă, el va porni hotărît la atac, avansînd pionul „f“, deci urmărind să realizeze una din cele două spargeri clasice, f4—f5 sau e4—e5.

Dar spre deosebire de atacurile „Richter-Rauzer“ sau „Sozin“ analizate anterior, mutarea 6.Ne2 nu conține nici o amenințare imediată și prin aceasta lasă negrului posibilitatea de a-și alege forma de dezvoltare preferată.

ca. VARIANTA DRAGONULUI: 6...g6



Să examinăm poziția din diagramă care survine după

6...g6 7.0—0 Ng7 8.Ne3 0—0. Vom remarca în primul rînd că negrul a rezolvat problema dezvoltării active a figurilor. Nebunul fianchetat la g7 exercită o presiune ascunsă dar persistentă pe diagonala h8—a1, vizînd în primul rînd flancul damei, pe care se dezvoltă întotdeauna contrajocul negrului.

Mai complicată este scoaterea în joc a nebunului din c8, întrucît, deşi diagonala c8—h3 este deschisă, nu există deocamdată un cîmp bun pentru dezvoltarea acestuia.

Ajungem din nou la o problemă de echilibru strategicotactic, avînd drept focar cîmpul critic d5.

Negrul amenință să se elibereze imediat prin 9...d6—d5 şi reuşeşte acest lucru dacă albul se dezvoltă în mod mecanic, de exemplu: 9.Dd2 d5! 10. ed5 Cd5 11.Cd5 Cd4!. Nici declanşarea atacului prin 9.f4 nu este satisfăcătoare, deoarece după 9...Db6! negrul amenință atît pionul b2 cît şi 10...Ce4! O demonstrație a efectelor pe care le poate avea slăbirea necontrolată a cîmpurilor negre, ca şi a forței potențiale a nebunului din g7.

Albul trebuie să împiedice eliberarea negrului prin d6—d5 şi pentru aceasta nu are altceva mai bun decît să joace 9. Cb3! dar, odată cu aceasta, permite dezvoltarea nebunului din c8 la e6, adică 9...Ne6 şi lupta pentru cîmpul critic continuă, deoarece negrul amenință din nou 10...d6—d5. Mai departe, albul nu mai poate amîna demararea acțiunilor sale pe flancul regelui şi nici nu poate accepta să cedeze controlul cîmpului d5. Mutarea 10.f4! prin amenințarea 11.f4—f5 îl ajută să continue cu succes lupta.

Ca în toate variantele Apărării Siciliene, observăm că disputa este angajată direct şi permanent în jurul cîmpului critic d5.

Numeroase idei noi au îmbogățit de-a lungul timpului această variantă. De o mare importanță este ideea aplicată de fostul campion mondial Alehin în partida cu Spielmann in turneul de la Margate, 1938. În loc de 9...Ne6 Alehin a jucat mai întîi 9...a5! deschizînd deodată pentru negru perspective nebănuite, deoarece se amenință atît 10...a4 (iar după revenirea calului alb pe coloana „d", la d2 sau d4, eliberarea prin d6—d5), cît şi avansarea în continuare a pionului pînă la a3, slăbind diagonala a1—h8, deci intensificînd la maximum forța nebunului din g7. Dacă albul ripostează prin 10.a4 calul negru se va posta liniştit pe cîmpul b4, de unde atacă pionul c2 şi susține mutarea d6—d5. Iată cum, o singură mutare, 9...a5!, poate pune

în lumină un întreg ansamblu, un plan de joc simplu și eficient.

Să urmărim în cîteva exemple felul în care sînt realizate practic planurile de joc ale albului și negrului.

Rauzer—Botvinnik, Leningrad, 1933: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6. Ne2 g6 7.Ne3 Ng7 8.0—0 0—0 9.Cb3 Ne6 10.f4 Ca5 11.Ca5? Da5 12.Nf3 Nc4 13.Te1 Tfd8 14.Dd2 Dc7 15.Tac1 e5 16.b3 d5! 17.ed5 e4! 18.bc4 ef3 19.c5 Da5 20.Ted1 Cg4 21.Nd4 f2 22. Rf1 Da6 23.De2 Nd4 24.Td4 Df6! 25.Tcd1 Dh4 26.Dd3 Te8 27.Te4 f5! 28.Te6 Ch2 29.Re2 Df4, albul cedează.

Alehin—Botvinnik, Nottingham, 1936: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ne2 g6 7.Ne3 Ng7 8.Cb3 0—0 9.f4 (din nou lupta cu timpul. Pentru a accelera atacul pe flancul regelui, albul a renunțat la rocadă) 9...Ne6 10. g4 d5! 11.f5 Nc8 12.ed5 Cb4 13. d6 Dd6 14.Nc5 Df4 15.Tf1 Dh2 16.Nb4 Cg4 17.Ng4 Dg3 18.Tf2 Dg1 19.Tf1, remiză prin șah etern.

Fianchetarea nebunului la g7, starea de tensiune și, de aici, combinațiile posibile pe diagonala h8—a1 au exercitat întotdeauna o mare atracție. Au fost sondate toate posibilitățile de valorificare maximă a acestui element strategic, iar rezultatul acestor încercări constituie o serie de variante care treptat au căpătat un caracter independent. Între acestea „Varianta Simaghin", inițiată prin mutările 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 g6, ocupă un loc aparte (vezi diagrama).



Negrul se grăbește să dezvolte nebunul la g7 și, mai ales, nu joacă d7—d6, sperînd să realizeze „dintr-o lovitură" mutarea eliberatoare d7—d5. Timpul cîștigat astfel ar avea o importanță hotărîtoare în jocul de mijloc. Dacă albul aplică automat șablonul din „Varianta Dragonului", această adevărată cursă îi reușește, de exemplu: 5.Cc3 Ng7 6.Ne3 Cf6 7.Ne2 0—0 8.0—0 d5!

Dar, între altele, jocul de șah este și o artă a echilibrului în care nu se poate obține totul, fără a ceda nimic în schimb. În cazul de față, faptul că negrul a amînat atacarea pionului din e4 prin Cg8—

f6 permite albului să obţină prioritatea în lupta pentru controlul cîmpului critic d5, pe două căi:

a. Jucînd 5.c4! (Maroczy) Ng7 6.Ne3 Cf6 7.Cc3, deci reuşind să dezvolte calul în spatele pionului „c", ceea ce constituie un important succes strategic, deoarece mutarea d7—d5 este împiedicată definitiv;

b. Preluînd sub control cîmpul d5 cu ajutorul nebunului prin 5.Cc3 Ng7 6.Ne3 Cf6 7.Nc4! d6 8.f3!, după care, asigurat în centru, va putea organiza un atac violent asupra regelui advers, făcînd rocada mare şi avansînd pionii „g" şi „h".

Acest plan de joc este frecvent întîlnit în concursurile moderne, mai ales atunci cînd negrul joacă „Varianta Dragonului", schimbînd ordinea clasică a mutărilor, de exemplu: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.f3 Ng7 7.Ne3 Cc6 8.Nc4 etc.

În ordinea clasică, după 1. e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6, la încercările albului de a construi schema dorită poate urma: 6.Nc4 e6 — atacul Sozin — sau 6.f3 e6! şi, folosind cunoştinţele generale asupra Apărării Siciliene, se va remarca imediat pasivitatea mutării 6.f3 sau, în sfîrşit, 6.Ne3 e6! ori chiar 6...Cg4.

Larsen—Petrosian, Santa Monica, 1966: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 g6 5.c4 Ng7 6. Ne3 Cf6 7.Cc3 Cg4 8.Dg4 Cd4 9.Dd1 Ce6 10.Dd2 d6 11.Ne2 Nd7 12.0—0 0—0 13.Tad1 Nc6 14.Cd5 Te8 15.f4! (stăpînirea cîmpului critic permite albului să atace în deplină siguranţă, în timp ce, datorită lipsei de perspective pentru figurile proprii, negrul este în imposibilitate de a încropi un plan de joc şi se vede obligat să aştepte pur şi simplu execuţia finală) 15...Cc7 16.f5 Ca6 17. Ng4 (şi mai tare 17.b4!) Cc5 18.fg6 hg6 19.Df2 Tf8 20.e5 Ne5 21.Dh4 Nd5 22.Td5 Ce6 23.Tf3 Nf6 24.Dh6 Ng7 25.Dg6!! Cf4 26.Tf4 fg6 27.Ne6 Tf7 28. Tf7 Rh8 29.Tg5 b5 30.Tg3, negrul cedează.

Szabo—Botvinnik, Amsterdam, 1966: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 g6 5.c4 d6 6. Cc3 Ng7 7.Cc2!? Ch6 8.h4 f5! (o continuare mai pasivă a fost suficientă pentru ca negrul, pe o cale ingenioasă dar logică, să-şi dinamizeze la maximum figurile) 9.h5 fe4 10.hg6 hg6 11.Ce4 Nf5 12.Cc3 Da5! 13.Nd2 De5 14.Ce3 0—0—0 15.Da4 Cg4 16.Th8 Th8 17.Db5 Df4 18.Ccd1 Cd4 19.Da5 Th1 (arareori se poate vedea o mobilizare a forţelor atît de totală) 20.Tc1 Ce5 21.Dc7 Rc7 22.Cd5 Rd7 23. Cf4 g5 şi albul cedează.

Karpov—Whiteley, Bath, 1973: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ne3 Ng7 7.Nc4 Cc6 8.f3 0—0 9.Dd2

Nd7 10.0—0—0 Da5 11.Nb3 Tfc8 12.Rb1 Ce5 13.h4! Cc4 14. Nc4 Tc4 15.Cb3 Dd8 16.Nh6 Df8 17.Ng7 Dg7 18.g4 Ne6 19. Cd4 Cd7 20.h5 Tac8 21.hg6 hg6 22.Cce2 T4c5 23.c3 Cf8 24.Tdg1 De5 25.Cg3 g5 26.Cgf5 Nf5 27. gf5 f6 28.f4! De4 29.Ra1 Rf7 30.fg5 fg5 31.Dg5 Te5 32.Dh5, negrul cedează.

cb. VARIANTA SCHEVENINGEN: 6...e6

Negrul apreciază în mod just că o linie de joc care a oferit satisfacţie contra „Atacului Sozin" se va dovedi şi mai eficientă împotriva unei continuări mult mai pasive ca 6.Ne2.

Varianta Scheveningen oferă albului şi negrului posibilitatea de a aplica planurile de joc tipice Apărării Siciliene aşa cum au fost prezentate în paginile anterioare. Albul îşi dezvoltă deci jocul pe coloana „d" în centru şi pe aripa regelui, în timp ce negrul va ataca pe aripa damei, cu deosebire pe coloana „c". El va presa pionul e4, pentru a provoca fie avansarea acestuia pe linia a 5-a, fie pentru a pregăti o contralovitură în centru prin d6—d5.

Problema timpului are desigur o mare importanţă, dar în varianta Scheveningen atacurile şi contraatacurile au o fază de pregătire ceva mai îndelungată, iar planurile de joc un caracter mai schematic.

După 7.Ne3 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 (vezi diagrama) ambii regi



au fost puşi în siguranţă, iar albul a dat primul semnal al al luptei, pregătindu-şi pionii e4 şi f4 pentru atac. Nu ameninţă nimic cu caracter imediat, dar are în vedere o acţiune bine închegată în cadrul căreia mutarea Dd1—e1 joacă un rol important, deoarece eliberează cîmpul d1 pentru turnul din a1 şi urmăreşte plasarea damei la g3, de unde va susţine atît e4—e5 cît şi atacul asupra rocadei negre. Figurile albe vor realiza conform acestui plan o colaborare perfectă, presiunea turnului pe coloana „d" şi poziţia activă a damei la g3 conferind spargerii e4—e5 un caracter decisiv.

Reacţia negrului trebuie să fie promptă, deoarece la un joc pasiv ameninţarea albului, chiar îndepărtată, poate deveni imparabilă. El trebuie să atace

pionul e4, iar în acest scop este necesar să-și plaseze nebunul pe diagonala a8—h1 și să avanseze apoi pionul „b", dacă este posibil pînă la b4, atacînd Cc3. În vederea realizării acestui plan există două linii principale de dezvoltare, respectiv fie 9...Nd7 10.De1 Cd4 11.Nd4 Nc6, fie 9...a6 10.De1 Dc7 11.Td1 Cd4 12.Nd4 b5, în ambele cazuri urmările spargerii e4—e5 trebuind să fie corect evaluate.

Cînd albul a jucat e4—e5, înseamnă că „zarurile au fost aruncate", deci ori atacul său este hotărîtor ori, dacă negrul are suficiente resurse de apărare, va rămîne cu un final inferior datorită pionului slab de la e5.

Principiile jocului cu centru reținut își găsesc aici o aplicare perfectă. Datorită caracterului deosebit de elastic și formelor variate de organizare a jocului, Varianta Scheveningen se joacă frecvent în competițiile moderne.

Analizînd cu atenție diferite partide prin prisma firului conducător al ideilor și planurilor de joc fundamentale arătate, vor fi mai lesne înțelese și asimilate o serie de subtilități strategice, mereu prezente, care vor întregi cunoștințele.

Matanovici—Bolbochan, Havana, 1966: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6. Ne2 e6 7.Ne3 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 Nd7 10.De1 Cd4 11.Nd4 Nc6 12.Nd3 Cd7! (o resursă subtilă în apărarea negrului. Dacă albul joacă 13.e5, urmează 13...de5 14.fe5 Nc5! și schimbul nebunilor de cîmpuri negre accentuează slăbiciunea pionului alb de la e5) 13.Td1 e5! 14.fe5 de5 15.Nf2 Nc5 16.Nc4 Db6 17.Nb3 Tad8 18.Nc5 Cc5 19.Df2 Cb3 20.Db6 ab6 21.ab3 Td4 22.Td4 ed4 23.Ce2 Nb5 24. Te1 Td8 25.Rf2 Nc6! 26.Cg3 g6 27.Td1 Td7 28.e5 Rg7 29.Ce2 Te7 30.Cd4 Te5 31.c3 Rf6 32. b4 Re7 33.Ta1 Rd6 34.Td1 Re7 35.Ta1 Rd6 36.Ta8 Te8 37.Ta7 f6 38.Ta1 Te5 39.Td1 Re7 40 Td2 h5, remiză.

Unzicker—Najdorf, Santa Monica, 1966: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ne2 e6 7.Ne3 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 Nd7 10.De1 Cd4 11 Nd4 Nc6 12.Nd3 Cd7! 13.Dg3 e5 14.fe5 Nh4 15.Dh3 Ce5 16. Cd5 Nd5 17.ed5 g6 18.c4 Nf6 19.Rh1 Ng7 20.c5 Tc8! 21.Tac1 dc5 22.Tc5 Tc5 23.Nc5 Dd5!! 24.Nf8 Cd3 25.Df3! Df3 26.Tf3 Ce5 27.Ta3 Nf8 28.Ta7 b6 29. Tb7 Nc5 30.b4! Ne3 31.a4 Cc6 32.a5 ba5 33.b5 Ce5 34.b6 Rg7 35.Te7 Rf6 36.b7 Na7 37.Te8 Cd7 38.Ta8 Nb8 39.Ta5 Re6 40. Ta3 h5 41.Tc3 h4 42.g3 hg3 43. hg3 Rd6 44.Tc8 Nc7 45.g4 g5 46.Tg8 f6 47.Tg7! Rc6 48.Tf7, remiză.

Unzicker—Larsen, Palma de Mallorca, 1966: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3

d6 6.Ne2 e6 7.Ne3 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 Dc7 10.De1 Nd7 11. Td1 a6 12.Dg3 Cd4 13.Nd4 Nc6 14.Nd3 Tad8 15.Rh1 b5 16.a3 Db7! (pe o cale ingenioasă, negrul a reuşit să intensifice la maximum presiunea asupra pionului e4. Datorită amenințării a6—a5 şi b5—b4 albul nu mai poate amîna avansarea pionului la e5) 17.Tde1 a5 18. e5 de5 19.Ne5 g6 20.Ce2 Ce4 21.Dh3 Db6 22.Ne4 Ne4 23.Cd4 Td4 24.De3 Ng2 25.Rg2 Dc6 26. Tf3 Td5 27.c3 Tfd8 28.Te2 Nc5, albul cedează.

cc. VARIANTA BOLESLAVSKI: 6...e5



Iată o continuare care în primul moment poate părea paradoxală. Negrul lasă cu bună ştiinţă neapărat cîmpul critic d5. Ce consideraţii strategice sau tactice pot justifica o asemenea hotărîre? Le vom arăta în cele ce urmează:

— Negrul ocupă cu pionul cîmpul e5 şi exclude astfel manevra f2—f4 şi e4—e5, care încununa de cele mai multe ori acţiunile albului în centru şi pe aripa regelui.

— Dacă albul va juca totuşi la un moment dat f2—f4, odată cu schimbul pionilor (e5, f4) se eliberează cîmpul e5 pentru calul negru. Principiul compensației îşi va găsi în acest caz o bună aplicare: pion slab la e4 contra pion slab la d6, cîmp tare pentru alb la d5, cîmp tare pentru negru — e5.

— Ocuparea cîmpului d5 nu se realizează atît de uşor, deoarece va trebui apărat mai înainte pionul e4, deci negrul poate spera să aibă suficient timp pentru a realiza manevra Nc8—e6 şi d6—d5, care rămîne în continuare obiectivul său principal.

Dar echilibrul compensatoriu pe care se sprijină întreaga construcţie strategică a negrului este relativ. Mai ales dacă nu reuşeşte să joace d6—d5, nebunul de cîmpuri negre va rămîne foarte slab şi cu un rol pur defensiv, în vreme ce figurile albe au o mare libertate de acţiune. După f2—f4 se deschide coloana „f" şi albul poate folosi din plin pentru atac acest important element strategic, cîmpurile slabe d5 şi f5 avînd rol de avanposturi pentru figurile albe.

Plecînd de la poziţia din diagramă albul poate retrage

calul la f3 sau b3. Nu se poate lua în considerație 7.Cf5? din cauza 7...Nf5 8.ef5 d5 sau direct 7...d5! Retragerea 7.Cf3 creează amenințarea pozițională Nc1—g5, f6, cu stăpînirea deplină a cîmpului d5, și forțează negrul să piardă un timp prin 7...h6, dar are neajunsul că plasează calul în fața pionului „f". De aceea, mult mai apropiată de spiritul poziției este mutarea 7.Cb3! Acum, amenințarea amintită nu mai are nici o valoare, deoarece negrul joacă 7...Ne7 8.Ng5 Ce4! 9.Ce4 Ng5 10.Cd6 Re7!, în schimb lasă cale liberă pentru atac pionului „f".

Planurile de joc ale albului și negrului pot fi trasate.

Negrul trebuie să joace astfel încît să realizeze cu orice preț înaintarea d6—d5, pentru a elibera nebunul de cîmpuri negre. În acest scop, el va coordona acțiunile sale din centru cu cele de pe coloana „c". Beneficiind de avantajul spațiului și timpului, ca și de o mobilitate superioară a figurilor, albul va acționa pe coloanele „d" și „f", adică în centru și pe aripa regelui, urmărind în primul rînd să împiedice eliberarea nebunului negru. Dacă reușește să stăpînească cîmpurile d5 și f5, va reduce pe negru la o pasivitate aproape totală.

Dar acțiunile albului trebuie conduse cu multă abilitate și exactitate, deoarece, chiar dacă negrul ajunge în situația de a nu putea desfășura un joc activ, datorită stăpînirii cîmpului e5 poziția sa rămîne foarte solidă, adesea inexpugnabilă.

Să urmărim un exemplu practic.

Botvinnik—Boleslavski, Sverdlovsk, 1943: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ne2 e5 7.Cb3 Ne7 8.0—0 0—0 9.f4 ef4 10.Nf4 Ne6 11.Nd3 Ce5?! (chiar și creatorul sistemului poate greși! Negrul nu a profitat de ocazia oferită pentru a se elibera imediat prin 11...d5! și datorită jocului deosebit de precis al lui Botvinnik nu va mai reuși deloc acest lucru) 12.Rh1 Db6 13.De2 Cd3 14.cd3! Nb3 15.Ne3 Db4 16.ab3 Db3 17.Ta5! (albul apreciază că este mai important să nu piardă controlul punctelor d5 și f5, decît să-și recupereze pionul prin 17.Ta7) 17...De6 18. Nd4 Nd8 19.Taf5 Cd7 20.Dg4 Ce5 21.Dg3 f6 22.Cd5 a6 (albul și-a mobilizat la maximum toate forțele și stăpînește cîmpurile d5 și f5, dar, așa cum s-a mai arătat, datorită puternicului cal de la e5, poziția negrului este greu de străpuns. Dar Botvinnik găsește singura cale de continuare a atacului — prin avansarea pionilor f și h — și reușește să cîștige cu toată opoziția inventivă a negrului) 23.Dh3 Tfe8 24.g4 h6

25.Dg3 Tac8 26.Nc3 a5 27.h4 b5 28.Dh3! Cf7 29.Nf6! Nf6 30. Cf6 gf6 31.Tf6 Dd7 32.Tf7 Df7 33.Tf7 Rf7 34.g5 hg5 35.Df5 Rg7 36.Dg5 Rh7 37.Db5 Tf8! 38.Dd7 Rg8 39.De6 Rg7 40.Dd7 Rg8 41.Rg2 Tc2 42.Rg3 Tcf2 43.Dd6 T2f7 44.Dd5 Rh8 45.e5 Tg7 46.Rh3 Tg6 47.d4 Tf1 48. De4 T6g1 49.d5 Th1 50.Rg4 Thg1 51.Rh5 Tf7 52.e6!, negrul cedează. O adevărată partidă-școală în varianta Boleslavski!

Aproape în toate variantele Apărării Siciliene ne-am întîlnit cu încercările albului sau negrului de a cîștiga timp. Nu este de mirare. În deschiderile caracterizate printr-un angajament total de la primele mutări, în care planurile de joc urmăresc atingerea unor obiective concrete și bine cristalizate, timpul joacă prin forța lucrurilor un rol hotărîtor.

Varianta Boleslavski nu face excepție și se cunosc două moduri prin care negrul caută să perfecționeze aplicarea ideilor principale ale acestei variante, pe calea economiei de timp:

— Varianta: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 e5.

— Varianta: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5. Cc3 e5.

În ambele, observăm că scopul urmărit de negru nu este unilateral. Pe lîngă cîștigul de timp, el vrea să dea în același timp o rezolvare imediată a problemei dezvoltării nebunului de la f8. Fără mutarea d7—d6 diagonala nebunului din f8 rămîne deschisă, ceea ce poate determina o dinamizare accentuată a jocului și în orice caz o problematică diferită a jocului de mijloc, față de forma clasică a variantei Boleslavski. Din acest punct de vedere, cele două variante se apropie mai mult de caracteristicile jocului modern în deschidere, în care crește substanțial rolul jucat de elementele tactice.

Cum am mai arătat însă, logica jocului de șah nu permite răsturnări spectaculoase ale valorilor, deci nu se poate obține pe căi pur tactice ruperea unui echilibru strategic bazat pe legi a căror rigurozitate le apropie de cele matematice.

În ambele cazuri, deplasînd calul la b5 cu prețul unui timp, datorită amenințării Cd6 albul va forța una din următoarele două situații:

— Sau negrul admite șahul la d6 și atunci albul rămîne cu perechea de nebuni.

— Sau negrul nu admite șahul la d6 și joacă d7—d6, dar în acest caz a închis din nou Nf8, iar albul, cu ajutorul manevrei Cb5—a3—c4—e3 și eventual Ng5, va pune stăpînire pe cîmpul critic d5.

Speranțele negrului sînt legate în exclusivitate de timpul pierdut de alb prin deplasările calului (și desigur că acesta va

trebui să trateze cu mare atenție complicațiile tactice inerente la începutul partidei) dar, de cele mai multe ori, odată cu temperarea inițiativei de moment, negrul va rămîne cu o structură strategică slăbită, în primul rînd datorită pierderii cîmpului d5.

Gheller—Bronștein, Kislovodsk, 1968: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 e5 5.Cb5 a6 6. Cd6 Nd6 7.Dd6 Df6 8.Dd1 Dg6 9.Cc3 Cge7 10.h4 h5 11.Th3? d5 12.Tg3 Ng4 13.f3 de4 14. Ce4 Td8 15.Nd3 f5 (depărtîndu-se de cerințele logice ale variantei, albul s-a lansat într-un atac hazardat pe flancul regelui și, drept urmare, după ce s-a eliberat în centru prin d7—d5, negrul a preluat fulgerător inițiativa) 16.Cg5 e4 17. fg4 hg4 18.Ce4 fe4 19.Tg4 Dd6 20.Te4 Dg3 21.Rd2 0—0 22.Rc3 Cd5 23.Rb3 Ca5 24.Ra3 b5 25. Dg4 Dc7? (o greșeală surprinzătoare pentru un tactician de forța marelui maestru Bronștein. Ar fi cîștigat 25...Dd6 26. b4 Cc4 27.Tc4 bc4 28.Dc4 a5!) 26.Nd2 Cf6 27.De6 Rh8 28.De7 Db6 29.Te6 Dd4 30.Db4 Cc4 31. Nc4 a5 32.Db5 Dd2 33.Tf1 Tb8 34.T1f6! Tb5 35.Tf8 Rh7 36. Nd3 g6 37.Te7, negrul cedează.

Kupreicik—Gheorghiev, Ybbs, 1968: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 e5 5.Cb5 a6 6.Cd6 Nd6 7.Dd6 Df6 8.Dd1 Dg6 9. Cc3 Cge7 10.h4 h5 11.Ng5! (avînd o structură de pioni cu multe slăbiciuni — d5, d6, b6 — deviza negrului în această variantă este jocul activ cu orice preț. Orice final este acum favorabil albului, căruia îi convin schimburile și amenință să joace foarte simplu 12.Ne7! Ce7 13.Dd2 urmat de 0—0—0. Cum 11...f6 provoacă slăbiciuni suplimentare, negrului nu-i mai rămîne decît jocul la complicații, astfel că mutarea următoare este pe deplin justificată) 11...d5 12.ed5 Cb4 13.Ne7! Re7 14.d6! Rd8 15.Tc1 Ng4 16. Dd2 Th6 17.a3 Cc6 18.Nc4 Cd4 19.Dg5 f6 20.Dg6 Tg6 21.Nf7 Th6 22.Nd5 Rd7 23.b4 Tb8 24. Ce4 b6 25.c4 Nf5 26.c5 Ne4 27. Ne4 bc5 28.bc5 Thh8 29.Th3 Tb3 30.Tb3 Cb3 31.Tc3 Cd4 32. Tg3 Ce6 33.Nf5 Tg8 34.Tb3, negrul cedează.

Ghindă—Dumitrașcu, București, 1975: 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 e5 6. Cbd5 d6 7.Ng5 a6 8.Ca3 b5 9. Cd5 Ne7 10.Nf6 Nf6 11.c3 0—0 12.Cc2 (prin mijloace simple albul a reușit să pună stăpînire pe punctul critic d5 urmînd să speculeze slăbiciunile negrului de pe aripa damei) 12...Ng5 13. a4! ba4 14.Ta4 a5 15.Nc4! Tb8 16.Da1! Ne6 17.0—0 Dd7 18. Td1 Db7 19.b4 ab4 20.cb4 (cîmpul d5, coloanele „a" și „d" și, în sfîrșit, pionul liber fac ca poziția albului să fie cîștigătoare) 20...Ta8 21.b5 Cd4 22.Cd4 Ta4 23.Da4 ed4 24.Da6 Tb8 25.Td4 Nd5 26.Td5 Ne7 27.

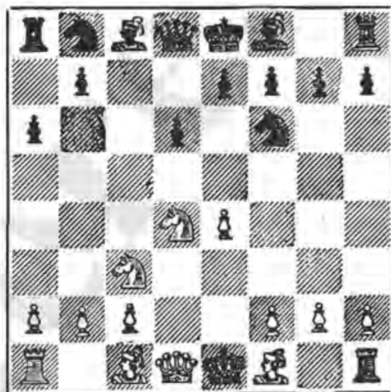
g3 Dc7 28.Nf1 g6 29.Td4 Rg7 30.Tc4 Dd7 31.Tc6 h5 32.Da1 Nf6 33.Dd1 Td8 34.Dd5 Da7 35.b6, negrul cedează. Întreaga partidă a fost condusă de alb cu consecvenţă, simplitate şi precizie.

Scopul urmărit prin analizele şi exemplele prezentate a fost acela de a oferi cititorilor o anumită orientare asupra concepţiei de joc şi principiilor de bază care determină planurile de joc ale albului şi negrului în Apărarea Siciliană în general. Pentru atingerea acestui scop s-a luat ca model de studiu forma clasică de dezvoltare, adică 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6, care reprezintă de fapt doar una din multiplele forme de organizare a jocului aflate la dispoziţia negrului.

Spaţiul nu îngăduie a se trata pe larg şi alte modalităţi de exprimare ale negrului, dar este important a se preciza că toate principiile generale, ca şi planurile de ansamblu expuse, izvorînd din structura strategică specifică Apărării Siciliene, sînt adevărate şi valabile, indiferent de forma în care se aplică. Desigur că întotdeauna va fi necesar a se ţine seama de unele elemente cu caracter particular, dar aceasta este o problemă de adaptare a unor noţiuni general valabile la anumite condiţii specifice.

Pentru a întregi vederea de ansamblu asupra Apărării Siciliene ne vom referi în mod succint la cele mai importante variante.

d. VARIANTA NAJDORF: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6



Se remarcă imediat tendinţa de elasticizare a jocului la negru, care în loc să-şi dezvolte calul la c6, a preferat o mutare aparent neutră, dar în realitate, aşa cum a rezultat şi din alte variante analizate anterior, foarte necesară, deoarece apără punctul b5 şi susţine mutarea b7—b5.

În esenţă, planul de ansamblu al negrului exprimă o formă de luptă împotriva timpului, deoarece urmăreşte să atace cu maximum de forţe şi minimum de mutări pionul e4. În acest sens, după b7—b5 şi fianchetarea nebunului la b7, calul negru nu se mai dezvoltă

la c6 (unde acoperă diagonala a8—h1), ci la d7, de unde poate sări fie la c5, atacînd încă o dată pionul e4, fie la b6, de unde vizează punctul c4 şi susţine mutarea decisivă pentru emanciparea negrului d6—d5.

Se pun în evidenţă şi scăderile acestei maniere de joc, care vor constitui punctele de sprijin ale albului în elaborarea planului său de joc:

— Cîmpul d4 nu mai este atacat, presiunea negrului pe diagonala g1—a7 se diminuează, astfel că albul, mai nestingherit în mişcări, poate accelera atacul său în centru şi pe aripa regelui jucînd chiar la prima mutare 6.f4!

— Dacă albul joacă la momentul potrivit (după dezvoltarea calului din b8 la d7) mutarea a2—a4, obligă negrul să-şi slăbească prin b7—b6 structura pionilor pe aripa damei.

— Pentru a-şi dezvolta Nf8, negrul va juca la un moment dat e7—e6 dar, odată cu fianchetarea nebunului la b7, se slăbeşte punctul e6 şi se creează un motiv tactic specific Variantei Najdorf, sacrificiul de figură la e6 pentru atac.

În general, plecînd de la poziţia din diagramă, albul poate continua prin oricare din sistemele analizate la varianta clasică, adică Atacul Richter-Rauzer 6.Ng5 sau Atacul Sozin 6.Nc4, ori, în sfîrşit, poate juca 6.Ne2.

Sigur că, datorită particularităţilor arătate, jocul va avea un caracter specific, care rezultă şi din exemplele ce urmează:

Smîslov—Fischer, Belgrad, 1959: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ng5 e6 7.f4 Ne7 8.Df3 Dc7 9.0—0—0 Cbd7 10.g4 b5 11.Nf6 Cf6 (Iată şi una din diferenţele fundamentale faţă de varianta clasică, deoarece negrul nu mai este obligat să reia la f6 cu pionul „g"! Greu de spus dacă reluarea cu calul sau cu nebunul prezintă vreun avantaj, deoarece albul cîştigă un timp pentru atac. Împotriva lui Gligorici, la acelaşi turneu, R. Fischer a preferat totuşi grupajul solid al pionilor centrali jucînd 11...gf6, iar după 12.f5 Ce5 13. Dh3 0—0! 14.Cce2 Rh8 15.Cf4 Tfg8 16.Thg1 d5! a demonstrat că poziţia negrului este plină de resurse) 12.g5 Cfd7 13.Nh3?! (Era necesar ca albul să decidă între atacul combinativ legat de sacrificiul unui pion prin 13.f5 sau mutarea 13.a3 care întîrzie acţiunile negrului pe aripa damei. Acum, într-o suită de patru mutări negrul realizează toată ideea principală a Variantei Opocenski) 13...b4! 14.Cce2 Nb7 15.Cg3 Cc5 16. Rb1 d5! 17.f5 (Nemaiavînd de ales, albul porneşte la atac, dar în condiţii mult mai dezavan-

tajoase față de mutarea a 13-a) 17...de4 18.Dg4 ef5 19.Cdf5 g6! 20.Ce7 De7 21.Df4 0—0 22.Td6 Tad8 23.Tf6 Td5 24.Ng4 Cd7 25.Tf1 e3 26.b3 Td2 27.Nd7 Td7 28.Te1 Te8 29.h4 Dc5 30. Dc4 Dc4 31.bc4 Td4 32.c5 Th4 33.c6 Nc8 34.Td6 Tc4 35.Rb2 Rg7 36.Rb3 Tg4 37.Ce2 Te6 38. Ted1 Tg2 39.Cf4 Td6 40.Td6 Td2 41.Td3 Tf2 42.Td4 e2 43. Cd3 Nf5 44.c7 Tf3 45.c8D Nc8 46.Te4 Nf5 47.Te2 Nd3 48.cd3 Td3 49.Rb4 Td5 50.Tg2 h6 51. gh6 Rh6 52.a4 g5 53.Tc2 Td6 54.Rc5 Te6, albul cedează.

Fischer—Bednarski, Havana, 1966: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Nc4 e6 7.Nb3 Cbd7 (Intenția vădită a negrului este să joace 8...Cc5, atacînd în același timp Nb3 și pionul e4, dar mutarea 7...Cbd7 are neajunsul că permite albului să declanșeze un atac fulgerător asupra punctului e6. Consecvent era mai întîi 7...b5!, creînd imediat amenințări pe flancul damei și armonizînd atacul asupra punctelor d5 și e4 prin fianchetarea nebunului la b7) 8.f4 Cc5 9.f5! Cfe4 10. fe6 Dh4 11.g3 Cg3 12.Cf3 Dh5 13.ef7 Rd8 14.Tg1 Cf5 15.Cd5 Df7 16.Ng5 Re8 17.De2 Ne6 18. Cf4 Rd7 19.0—0—0 De8 20.Ne6 Ce6 21.De4 g6 22.Ce6, negrul cedează.

Adorjan—Portisch, Budapesta, 1975: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 6. Ne2 e5 (O formă transformată a Variantei Boleslavski. După 6...e6 rezultă de cele mai multe ori Varianta Scheveningen) 7. Cb3 Ne7 8.0—0 Ne6 9.f4 Dc7 10.a4 Cbd7 11.Rh1 0—0 12.Ne3 ef4 13.Tf4 Ce5 14.Cd4 Tad8 15. Cf5 Nf5 16.Tf5 Dc8! 17.Df1 De6 18.Td1 Tc8 19.Nd4 Nd8! 20.h3 Tc6 21.Ne5 de5 22.Td5? Ce4!, albul cedează.

e. SISTEMUL PAULSEN-KANN: 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.Cd4 a6



Prin această formă de dezvoltare, negrul își asumă consecințele slăbirii coloanei „d“ și în special a cîmpului d6. Speranțele sale se leagă de dinamizarea jocului, generată de trei elemente specifice:

— Nebunul de cîmpuri negre nu mai este închis și va putea participa efectiv la joc.

— Acțiunile pe flancul damei, coloana „c“, precum și atacul asupra pionului e4 se desfășoară cu un timp în plus (fără mutarea d7—d6).

— În unele cazuri mutarea eliberatoare d7—d5 se va juca dintr-o mutare, ceea ce poate avea consecințe hotărîtoare asupra mersului partidei.

Pentru dezvoltarea Nc8, negrului îi rămîne o singură soluție, fianchetarea la b7, care însă se încadrează perfect în planul său de joc. De regulă, în Varianta Paulsen-Kann negrul obține un control superior al cîmpurilor albe și numeroase partide decise în favoarea sa s-au datorat forței nebunului (adesea cuplat cu dama) pe diagonala a8—h1.

Trecînd de cealaltă parte a tablei, trebuie arătat că spre a-și realiza planul de ansamblu bine cunoscut (presiune pe coloana „d", atac în centru și pe aripa regelui inițiat prin avansarea pionului „f" etc.), albul va trebui să țină seama de elementele specifice variantei.

Unul din obiectivele sale principale trebuie să fie cîmpul d6, dar numai cu figurile grele este practic imposibil a se realiza ocuparea sau măcar controlul superior al acestuia.

Ajutorul figurilor ușoare și al pionilor este necesar, dar pe ce cale? Singura modalitate care „se vede" este înaintarea pionului la e5, desigur după dezvoltarea figurilor și punerea în siguranță a regelui. Avansarea pionului „e" trebuie susținută de pionul „f", ceea ce va determina deschiderea diagonalelor a8—h1 și a7—g1 pentru nebunii negri. Jocul va avea un caracter ascuțit și riscant, ceea ce se întîmplă întotdeauna cînd negrul adoptă planuri de joc active.

Pe căi pur poziționale sistemul Paulsen-Kann este greu de combătut, iar un alt plan legat de avansarea pionului la f5 pare inutil, deoarece punctul e6 este solid apărat. Mai mult, odată cu avansarea pionului „f" pînă la f5 s-ar slăbi considerabil și diagonala b8—h2, oferind noi motive de contrajoc negrului.

Așa cum se prezintă poziția din diagramă, pare că sistemul negrului este greșit principial, deoarece prin 5.c4 albul controlează puternic punctele esențiale d5 și b5, reușind în același timp să-și dezvolte calul la c3 în conformitate cu cele mai sănătoase principii strategice, adică în spatele pionului.

Acest adevăr strategic, sută la sută valabil atunci cînd un pion negru se află la d6, este dezis în acest caz particular datorită posibilităților tactice deschise în fața negrului ca urmare a participării la joc a nebunului de cîmpuri negre, de exemplu: 5.c4 Cf6 6.Cc3 Nb4! atacînd indirect pionul e4 și pregătind d7—d5!

Cele arătate pot sugera imaginea de ansamblu a unei variante originale, în care jocul

negrului este în același timp solid și întreprinzător, îndemnînd pe alb la acțiune și cutezanță.

Partidele ce urmează au menirea să completeze prezentarea sumară a ideilor și planurilor de ansamblu după care se dezvoltă jocul albului și negrului.

Moisini—Wolf, Cupa Evrard Delannoy, 1968: 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.Cd4 a6 5.Cc3 Dc7 6.Ne2 Cf6 7.0—0 Nb4 8.Dd3! (O continuare al cărei conținut este mult mai profund decît pare la prima vedere. Albul nu se manifestă nici impulsiv prin 8.Ng5, nici exagerat de prevăzător prin 8.Nf3, ci preferă să lase deschisă calea tuturor posibilităților și în primul rînd pe aceea a pionului „f") 8...Cc6 9. Cc6 bc6 10.f4 d5 11.e5 Cd7 12. Ca4! (Că jocul negrului nu a fost inspirat rezultă și din actuala pasivitate a nebunilor săi. Superior în dezvoltare, albul pregătește atacul centrului advers prin c2—c4, în timp ce negrului îi mai rămîne o singură idee constructivă, spargerea prin f7—f6. Iată de ce în planul albului intră și dezvoltarea nebunului la b2) 12... 0—0 13.b3! f6 14.ef6 Tf6 15. Nb2! Tf4 16.Dh3 Cc5 17.Tf4 Df4 18.Tf1 Dc7 19.Nh5 e5 20. Dh4 Ca4 21.Nf7 Df7 (Forțat din cauza 21...Rh8 22.Ng6 h6 23. Ne5) 22.Tf7 Nc5 23.Tf2 Nf2 24. Rf2 Cb2 25.Dd8 Rf7 26.Dc7, negrul cedează.

Filipovici—Miles, Stockholm, 1976: 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.Cd4 a6 5.c4 Cf6 6.Cc3 Nb4 7. Nd3 Dc7 8.0—0 Cc6 9.Nc2 (Albul sacrifică un pion pentru a realiza cu tempo manevra f2—f4 și e4—e5 și obține într-adevăr o poziție de atac plină de promisiuni, dar resursele negrului se vor dovedi neprevăzute) 9...Ca5 10.f4 Cc4 11.e5 Nc3 12.ef6 Cb2 13.Nb2 Nb2 14. Tb1 Db6 15.Tb2 Db2 16.fg7 Tg8 17.Tf3 Tg7 18.Tb3 Da2 19. De1 b6 20.Ne4 d5! 21.Nd5 Ta7 22.Dc3 Tc7! 23.Nc6 Nd7 24.Ce6 Tg2 25.Ng2 Tc3, albul cedează.

Samkovici—Taimanov, Campionatul U.R.S.S., 1971: 1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4.Cd4 a6 5. Cc3 Cc6 (În general, dezvoltarea calului la c6 este recomandabilă după ce punctul c6 a fost în prealabil apărat de damă sau nebunul fianchetat la b7. Acum albul închide diagonala a8—h1) 6.Cc6! bc6 7.e5?! (Din punct de vedere strategic această mutare nu poate fi criticată deoarece realizează ideea principală a albului, adică fixarea cîmpului d6 și a pionului la d7. Dar din punct de vedere practic ea nu se justifică deoarece albul nu este suficient dezvoltat și nu are destule resurse pentru a păstra un pion la e5. Ca atare, negrul provoacă rapid simplificarea și egalarea poziției) 7...Dc7 8.f4 d5

9.ed6 Nd6 10.Df3 Cf6 11.Nd3 Nb7 12.0—0 c5 13.Ce4 Ce4 14. Ne4 Ne4 15.De4 0—0 16.Nd2 c4 17.Nc3 Nb4 18.Ne5 Nd6, remiză.

2. APĂRAREA FRANCEZĂ: 1.e4 e6 2.d4 d5



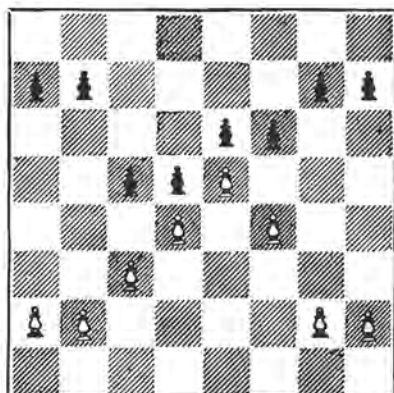
După cum se vede, prin 1... e6 negrul a admis ca albul să-și formeze centrul ideal, cu pioni la d4 și e4, dar îl atacă imediat cu 2...d5 și, conform principiilor fundamentale ale jocului cu centru retras, provoacă avansarea pionului „e" la e5. Dacă această provocare reușește, se formează o structură strategică specifică, „lanțul de pioni", bine cunoscută din studiul strategiei șahiste generale. Lanțul de pioni este prezent în cele mai importante variante ale Apărării Franceze, iar cunoașterea principiilor și regulilor de bază care guvernează jocul albului și negrului este o condiție pentru înțelegerea și practicarea corectă a acestei deschideri.

În esență, după avansarea pionului la e5, albul obține o mare superioritate de spațiu, deci posibilitatea de a organiza în forme variate un puternic atac pe aripa regelui.

Negrul va ataca lanțul pionilor albi atît la baza lui, prin c7—c5, cît și frontal, prin f7—f6 urmărind:

— Distrugerea lanțului de pioni, formarea în dispozitivul albului a unor slăbiciuni atacabile.

— Printr-un joc activ și distructiv în centru, dar mai cu seamă pe aripa damei, să nu lase albului răgazul necesar pentru a-și consolida centrul și



organiza atacul pe flancul regelui.

Structura pionilor din diagramă ilustrează momentul posibil, în care atacul, respectiv apărarea lanțului d4—e5 cu ajutorul pionilor, au atins un punct de apogeu.

Din observarea atentă a acestei poziții se pot desprinde o serie de elemente strategice cu caracter fundamental pentru înțelegerea justă a condițiilor care pot determina desfășurarea mai departe a jocului.

1. Pionul avansat de la e5 limitează spațiul de manevră al negrului și exercită o presiune puternică în special asupra punctelor d6 și f6, astfel că tendința acestuia de a se elibera prin f7—f6 este ușor de înțeles.

2. Negrul se străduiește să elibereze punctele d4 și e5 de sub stăpînirea albului care, bineînțeles, își apără poziția, știind că de reușita în această încleștare depinde adeseori soarta partidei.

3. Nebunul din c8 are la început perspective foarte limitate. Rolul acestui nebun se reduce multă vreme la apărarea pionului e6, dar atunci cînd negrul reușește să disloce cazemata pionilor albi, intrarea lui în joc poate căpăta un caracter decisiv.

4. Schimburile de pioni în centru sînt inevitabile și cu urmări importante, deoarece:

a) după schimbul pionilor pe cîmpul d4 se deschide coloana „c", iar pionul alb d4 rămîne definitiv slab;

b) dacă albul schimbă primul pionii pe cîmpul c5, eliberează punctul d4 pentru figuri, dar nu mai poate susține pionul e5 și, odată cu dispariția lanțului de pioni, permite negrului să se degajeze din spațiul limitat la care a fost constrîns;

c) schimbul la f6 deschide mult poziția, slăbiciunile de pioni e6 și d4 se compensează reciproc, iar negrul se eliberează de obsesia cîmpului slab d6.

Înarmați cu aceste elemente strategice de bază, ne vom ocupa în continuare de studiul ideilor și planurilor de joc din variantele cele mai importante și mai semnificative.

În general, după 1.e4 e6 2. d4 d5 albul poate avea în vedere două linii de joc mai însemnate:

— să avanseze imediat pionul la e5, sau

— să amîne blocarea centrului prin e4—e5, apărînd mai înainte pionul e4 prin 3.Cc3 sau 3.Cd2.

O semnificație și valoare mult mai reduse are „varianta schimbului" 3.cd5 ed5 prin care albul restabilește simetria poziției și își leagă toate speranțele de avantajul primei mutări. Deschiderea poziției permite negrului să-și dezvolte cu ușurință toate figurile, egalînd șansele fără dificultăți deosebite.

a. VARIANTA NIMZOVICI: 3.e5 c5

Toate ideile expuse anterior își găsesc în această variantă o aplicare imediată. Consecvent planului său de joc, prin 3...c5 negrul a atacat baza lanțului de pioni, iar albul trebuie să decidă fără întîrziere dacă apără pionul d4 prin 4.c3 sau dacă adoptă o altă cale de joc.

În primul caz, după 4.c3 Cc6 5.Cf3 Db6 6.Ne2, diagrama evidențiază faptul că în acest stadiu al partidei figurile negre sînt active, iar cele albe silite deocamdată la un joc de apărare. Atacul pionului d4 nu este epuizat și albul trebuie să calculeze din vreme cum se va apăra împotriva amenințării Cg8—e7—f5 sau Cg8—h6—f5.



După 6...Cge7! (se amenință 7...cd4 8.cd4 Cf5; iar la 7.dc5 Dc7! 8.Nf4 Cg6 cade pionul central e5) planul de joc al negrului are o desfășurare liniară și cuprinde următoarele faze:

— atacarea maximă a pionului d4;

— dezvoltarea aripii regelui și

— spargerea frontală a lanțului de pioni prin f7—f6.

Albul trebuie să aleagă calea prin care va apăra pionul d4, dar de fiecare dată planul negrului se realizează pas cu pas, de exemplu: 7.b3 cd4 8.cd4 Cf5 9.Nb2 Nb4! 10.Rf1 h5! 11.h4 Nd7 12.Cc3 Nc3 13.Nc3 Tc8 14.Th3 Cce7 15.Dd2 Nb5 16.Cg1 Cg6 17.Dg5 0—0 18.Tae1 f6! sau 7.Ca3 cd4 8.cd4 Cf5 9.Cc2 Nb4 10.Rf1 Ne7! 11.g4 Ch4 12.Ch4 Nh4 13.f4 0—0 14.Rg2 f6!

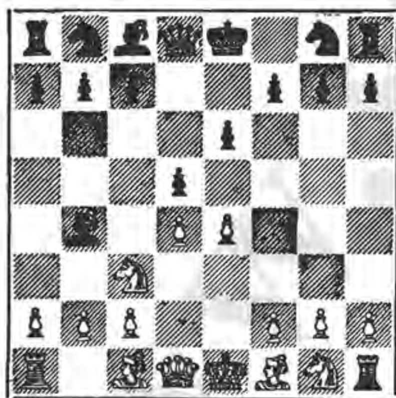
Dacă albul renunță să apere pionul d4 prin 4.c3 și joacă alte continuări menite să asigure controlul cîmpurilor d4 și e5 cu ajutorul figurilor, puternicul său lanț de pioni se năruie. Piesele negrului capătă mai multă libertate de acțiune, iar partida în sine, un caracter deschis și riscant, de exemplu: 4.dc5 Cc6 5.Cf3 Nc5 6.Nd3 f6!,

sau 4.Cf3 cd4 5.Nd3 Cc6 6.0—0 f6 7.Nb5 Nd7 8.Nc6 bc6 9.Dd4 Db6 etc.

Chiar dacă numeroase analize și partide practice au arătat că resursele negrului în Varianta Nimzovici sînt suficiente pentru a egala șansele în jocul de mijloc, putem trage concluzia că avansarea imediată în centru 3.e4—e5 vine în întîmpinarea intențiilor de principiu ale negrului, care poate ataca lanțul pionilor albi cu maximum de eficiență.

b. ALBUL APĂRĂ PIONUL e4 PRIN 3.Cc3

ba. VARIANTA NIMZOVICI: 3...Nb4



Numele marelui teoretician A. Nimzovici este, după cum se vede, legat de multe deschideri și variante de deschidere. Varianta pe care o studiem are unele asemănări cu Indiana Nimzovici (1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cc3 Nb4!) mai ales prin:

— caracterul agresiv, deoarece după legarea calului din c3 mutarea de bază a negrului, c7—c5, capătă noi valențe cu caracter combinativ și

— intenția vădită de a disloca structura pionilor albi prin schimbul la c3, pentru a obține obiective concrete de atac pe aripa damei.

În Apărarea Franceză scopul principal al mutării lui Nimzovici este să provoace, prin atacul indirect al pionului e4, avansarea e4—e5, pentru a se forma lanțul de pioni, structura strategică specifică spre care năzuiește negrul.

Dar, ca orice mutare agresivă, și 3...Nb4 implică asumarea unei anumite doze de risc. Nu numai calitățile, dar și slăbiciunile acestei continuări se pun imediat în evidență și vor constitui punctele de sprijin ale albului în elaborarea planului său de joc.

— Odată cu deplasarea nebunului se slăbește grav aripa regelui și în primul rînd pionul g7.

— La momentul oportun, forțînd schimbul la c3 (prin a2—a3) cu prețul slăbirii structurii pionilor de pe aripa damei, albul obține perechea de nebuni, consolidează punctul d4 și își asigură dominația pe cîmpurile negre.

Este albul obligat să joace imediat 4.e5? Desigur că nu,

dar negrul amenință să captureze pionul e4 și, în această situație, dacă nu joacă 4.e5, albul trebuie să aleagă una din următoarele două linii de joc:

— Să apere pionul e4, ceea ce permite negrului să preia inițiativa sau să-și încheie liniștit dezvoltarea figurilor, de exemplu: 4.Nd3 c5! sau 4.Cge2 de4 5.a3 Ne7! 6.Ce4 Cc6 7. Ne3 Cf6.

— Să dezlănțuie imediat atacul pe flancul regelui asupra pionului g7, prin: 4.Dg4 sau 4. a3 Nc5 5.bc3 de4 6.Dg4.

Acest atac precipitat, violent, dar lipsit de pregătire, obligă negrul să lase la o parte orice considerații de ordin strategic și să acționeze cu maximum de energie în centru și pe aripa damei. Ambii parteneri se angajează forțat pe calea lipsită de întoarcere a unui joc combinativ „pe muchie de cuțit" ca în partida următoare:

Honfi—Mititelu, Sinaia, 1964: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 de4 6.Dg4 Cf6 7.Dg7 Tg8 8.Dh6 Tg6 9.De3 c5 10.Nb2 Dc7 11.0—0—0 Nd7 12.h3 cd4 13.cd4 Na4! 14.Td2 Cbd7 15. Cge2 Cb6 16.Dc3 Nc6 17.Da5 e3! 18.fe3 Ce4 19.Cf4 Tg5 20. Db4 a5 21.Db3 Cd2 22.Rd2 Na4 23.Dc3 Dd7 24.h4 Tf5 25.Dd3 Tc8 26.Nc3 Dc7 27.Th3 Nb5 28. Db5 Tb5 29.Nb5 Re7 30.Ce2 Cc4! 31.Nc4 Dc4 32.e4 Da4 33. Td3 b5 34.d5 b4 35.ab4 ab4 și albul cedează.

Ajungem la concluzia că pentru alb este oportun să blocheze imediat centrul și astfel, după 4.e5 c5! 5.a3 Nc3 6.bc3 Ce7, odată cu formarea lanțului de pioni survine poziția de bază a Variantei Nimzovici, reprezentată în diagramă.



Ca întotdeauna, analiza poziției ne va ajuta să trasăm corect planurile de joc ale albului și negrului.

Pentru structura slăbită a pionilor săi de pe coloana „c" albul a obținut în compensație perechea de nebuni. Cîtă vreme pionul d4 rămîne solid apărat, el va căuta să-și valorifice la maximum superioritatea de spațiu, dezvoltînd figurile pe poziții care să asigure eficiența atacului ce urmează asupra regelui. Dar jocul albului nu este unilateral. Ca urmare a schimbului la c3, cîmpurile negre de pe diagonala a3—f8 și mai ales cîmpul d6 sînt foarte slabe. Plasîndu-și nebunul pe această

diagonală (prin manevra a3—a4 și Nc1—a3) și presînd în acest fel dispozitivul negrului, albul va domina pe o mare suprafață a tablei.

În acest ansamblu, cîmpul c1 joacă rol de pivot, deoarece prin intermediul său nebunul alb poate fi transferat rapid de pe diagonala a3—f8 pe flancul regelui, în funcție de necesitățile poziției.

În privința planului de joc după care acționează negrul în continuare, nu mai există nici un dubiu. El trebuie să atace insistent și fără pierderi de timp lanțul de pioni, valorificînd la maximum coloana „c" pe care sînt plasate principalele slăbiciuni ale albului. Dama are un rol esențial în jocul negrului, putînd fi adusă la c7, dar mai ales la a5, de unde atacă pionul c3.

În sfîrșit, trebuie atrasă atenția că spargerea frontală f7—f6 constituie o acțiune decisivă, al cărei moment trebuie ales cu deosebită grijă.

Iată așadar esența Variantei Nimzovici, tipică deschiderilor semideschise: atac alb pe aripa regelui și contraatac negru pe aripa damei. În Apărarea Franceză, aceste atacuri au un caracter mai schematic și o preparare minuțioasă, însoțită de subtilități strategice și tactice.

Să urmărim cîteva exemple:

Toluș—Botvinnik, Moscova, 1945: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 c5 5.a3 Nc3 6.bc3 Ce7 7. Cf3 Da5 8.Nd2 c4 9.a4! Cd7 10.Ne2 Cb6 11.0—0 Ca4 12. Ch4? (Albul a sacrificat un pion, dar atacă pe o cale greșită, deoarece dă negrului posibilitatea să blocheze străpungerea f2—f4—f5. Corect ar fi fost 12.Cg5 h6 13.Ch3 și avansarea pionilor „f" și „g" sau manevra Ch3—f4—h5) 12...Cg6! 13.Cg6 hg6 14.Te1 Nd7 15.Nf1 b5 16.Df3 Tb8 17.Teb1 Dc7 18. Nc1 a5 19.Na3 Tb6 20.Dg3 Dd8 21.Nd6 Td6! 22.ed6 Nc6 23.h3 Rd7 24.Te2 Dh4 25.De5 Df6 26. Dg3 Th4 27.Te3 Tf4 28.Ne2 Dh4 29.Nf3 b4! 30.Dh4 Th4 31. g3 Th8 32.cb4 ab4 33.Tb1 Tb8 34.h4 Tb7 35.Rh2 Rd6 36.g4 Cc3 37.Ta1 Cb5 38.Td1 Ta7 39. h5 g5 40.Rg2 Ta2, albul cedează.

Smîslov—Letelier, Veneția, 1950: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 c5 5.a3 Nc3 6.bc3 Ce7 7. a4 Da5 8.Dd2 Cc6 9.Cf3 cd4? (O greșeală instructivă. Schimbul la d4 și trecerea în final trebuie efectuate numai atunci cînd negrul poate asigura continuitatea dominației sale pe coloana „c" prin manevra Cc6—a5—c4. În acest sens manevra corectă este 9...Nd7! 10. Ne2 Tc8 11.0—0 cd4 12.cd4 Dd2 13.Nd2 Cf5 14.c3 (14.Nc3? Ce5) Ca5 etc. Acum albul împiedică plasarea calului la a5 și astfel perechea de nebuni se va impune în final) 10.cd4 Dd2 11.Nd2 Cf5 12.Nc3 Nd7 13.Nd3

Tc8 14.Rd2! 0—0 15.a5 Tc7 16. The1 f6? 17.Nf5 ef5 18.ef6 Tf6 19.Tab1 h6 20.Tb5 Ne6 21.Teb1 T6f7 22.Ce1! f4 23.f3 g5 24.Cd3 Rh7 25.Te1 Tf6 26.Tc5 Tc8 27. Cb4! Cb4 28.Te6 Te6 29.Tc8 Cc6 30.a6! ba6 31.Tc7 Rg6 32. Td7 Ce7 33.Nb4 Cf5 34.Td5 Ce3 35.Td8 Cg2 36.d5 Tb6 37. Nc5 Tb7 38.Tc8 Ch4 39.Re2 Cf5 40.Tc6 Rh5 41.d6 Td7 42. Tc7, negrul cedează.

Revenim la poziţia reprezentată în diagramă după 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 c5 5.a3 Nc3 6.bc3 Ce7. Albul are pentru ultima dată ocazia să încerce un atac direct pe aripa regelui, vizînd ca obiectiv imediat pionul g7.

După 7.Dg4, centrul blocat conferă acestui atac un caracter specific, diferit de cele studiate anterior. De această dată negrul nu mai poate acţiona în centru, orizontul său este mult mai limitat. Prin 7...Dc7! 8. Dg7 Tg8 9.Dh7 cd4, el abandonează pur şi simplu pionii de pe aripa regelui, dar cîştigă timpul de care are nevoie pentru ca atacul său pe aripa damei să se desfăşoare cu forţă maximă.

Apărarea Franceză, deschidere în esenţă poziţională, vădeşte încă o dată disponibilităţi ascunse cu caracter tactic-combinativ, ca în partida următoare:

Bronştein—Uhlmann, Tallin, 1977: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 Ce7 5.a3 Nc3 6.bc3 c5 7. Dg4 Dc7 8.Dg7 Tg8 9.Dh7 cd4 10.Ce2 Cbc6 11.f4 Nd7 12.Dd3 dc3 13.h4 0—0—0 14.h5 Cf5 15. h6 Tg6 16.h7 Th8 17.Th3 d4! 18.Tb1 Ne8 19.Df3 Dd8 20.g4 Ch4 21.Dh1 Tg4 22.Cg3 Th7 23. Ce4 Ce5! 24.fe5 Nc6! 25.Nd3 Rc7! 26.Rf2 Th5 27.Tf3 Dg8! 28.Nf4 Cf3 29.Dh5 Tf4 30.Dh6 Cg5 şi albul cedează.

bb. VARIANTA CLASICĂ: 3...Cf6

Spre deosebire de Varianta Nimzovici analizată anterior, sub această formă situată probabil la originea Apărării Franceze, pionul e4 este atact direct şi provocat să înainteze.

Dar atît după 4.e5 Cfd7, cît şi după 4.Ng5 Ne7 5.e5 Cfd7 6.Ne7 De7, planul de atac asupra lanţului de pioni albi suferă din cauza unui viciu de construcţie: calul negru nu mai poate fi adus la f5 spre a ataca pionul d4.

Să urmărim particularităţile poziţiei în varianta: 1.e4 e6 2. d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5. e5 Cfd7 6.Ne7 De7 (vezi diagrama din pag. 142).

În mod logic un lanţ de pioni trebuie atacat în primul rînd acolo unde este mai slab, adică la baza lui. De această dată observăm că forţele negrului sînt concentrate mai ales asupra pionului e5, ceea ce conferă spargerii frontale prin f7—f6 o importanţă cu totul



deosebită. Dacă albul reușește să apere la timp lanțul de pioni, prin c2—c3 și f2—f4, poziția negrului este condamnată definitiv la pasivitate, iar Nc8 rămîne pentru multă vreme afară din joc.

Problema care se pune este dacă albul poate să realizeze practic această structură favorabilă și, odată ajunși la acest moment al raționamentului, ni se dezvăluie elementul de care se leagă toate speranțele negrului: pentru a juca c2—c3, albul trebuie să piardă un timp, deplasînd calul de la c3.

Negrul poate valorifica timpul cîștigat numai printr-un joc foarte energic, intețind atacul lanțului de pioni prin c7—c5 și f7—f6, după care coloanele „c" și „f" se deschid pentru atac. Dacă albul nu deplasează Cc3, negrul spulberă lanțul de pioni, capătă o dezvoltare liberă a figurilor și șanse reale de contrajoc după 7.Cf3 0—0 8.Nd3 c5! 9.dc5 Cc6 10.De2 Cc5 11.0—0—0 f6 12.ef6 Df6 sau chiar mai agresiv 7.Dg4 0—0 8.Cf3 c5! 9.Nd3 f5 10.ef6 Tf6 11.Dh4 Cf8 12.dc5 Dc5 13.0—0 Cc6 etc.

Pionul d4 trebuie deci apărat și aceasta se poate realiza prin 7.Dd2 0—0 (7...c5? 8.Cb5) urmat de 8.Cce2 sau 8.Cd1, dar tempo-ul pierdut este resimțit în continuare. Variantele posibile la un joc corect de ambele părți, de exemplu: 8.**Ce2** c5 9.c3 f6 10.f4 cd4 11.cd4 fe5 12.fe5 Cc6 13.Cf3 Cb6 14.Cg3 Db4 sau 8.Cd1 f6 9.f4 c5 10.c3 Cc6 11.Cf3 cd4 12.cd4 fe5 13.de5 (13.fe5? Tf3!) Cc5 etc. evidențiază următoarele aspecte:

— Albul își alcătuiește structura de pioni mult rîvnită, dar timpul pierdut îl împiedică să tragă și foloasele așteptate.

— Dacă negrul se ridică la un nivel superior de înțelegere a poziției și nu irosește timpul cu mutări lipsite de sens obține, printr-un joc energic în centru, precum și pe coloanele „c" sau „f" contrașanse reale.

c. ALBUL APĂRĂ PIONUL e4 PRIN 3.Cd2 – VARIANTA TARRASCH

Prin comparație cu varianta studiată anterior, continuarea lui Tarrasch, 3.Cd2, este mai elastică și prezintă unele avantaje indiscutabile:

— Evită Varianta Nimzovici (3.Cc3 Nb4) care, după cum am putut constata, oferă negrului un contrajoc foarte periculos pe aripa damei.

— Lasă liberă posibilitatea de susținere a pionului d4, prin c2—c3, fără pierdere de timp.

Lanțul de pioni se formează și de această dată în mod forțat, dar după 3...Cf6! 4.e5 Cfd7 5.Nd3 c5 6.c3 Cc6 7.Ce2 Db6 8.Cf3 albul reușește să asigure apărarea pionului d4.



Poziția din diagramă survine la capătul uneia din numeroasele variante posibile prin care negrul combate mutarea lui Tarrasch 3.Cd2 și este aleasă ca model, destinat să exprime într-o formă generală ideile principale și planurile de joc.

Vom începe ca de obicei prin analiza poziției.

Este evident că negrul a epuizat atacurile asupra pionului d4. Presiunea asupra pionilor d4 și b2 restrînge libertatea de mișcare a figurilor albe, dar nu rezolvă problema emancipării propriei poziții și în primul rînd dezvoltarea Nc8. Iată de ce negrul este obligat să se orienteze fără întîrziere asupra spargerii frontale prin f7—f6, asumîndu-și toate riscurile ce derivă din slăbirea poziției și în primul rînd a pionului e6. Cum albul nu poate juca f2—f4, sînt toate șansele ca acțiunea sa în centru să provoace destinderea și dinamizarea poziției.

Poziția însăși impune manevra de joc. Negrul nu-și poate permite să joace nici pasiv, nici la simplificare. Dacă 8...Ne7? 9.0—0 0—0 10.Cf4! spargerea prin f7—f6 este împiedicată, iar dacă 8...cd4 9.cd4 Nb4 10.Nd2 Nd2 11.Dd2 Db4 12.Tac1 Dd2 13.Rd2, avantajul albului în final este mic, dar durabil, deoarece are superioritate de spațiu, o mobilitate mai mare a figurilor și ocupă primul coloana „c".

Albul poate fi mulțumit de poziția sa. Pionul d4 este solid apărat, iar cei doi nebuni au diagonalele deschise și orientate spre flancul regelui. Chiar și caii albi beneficiază de poziții de start excelente pentru atacul care se prefigurează și oricare din manevrele Ce2—f4—h5, Ce2—g3—h5, Cf3—g5 sau, în sfîrșit, Cf3—h4 urmat de f2—f4—f5 prezintă pericole reale pentru regele negru.

Toate acestea se datorează şi se adaugă superiorităţii iniţiale de spaţiu, astfel că deviza albului în continuare nu comportă discuţii: atac la rege!

Este interesant de observat cum diagonala a1—h8 împarte albului şi negrului cîte o jumătate de tablă. Dacă această împărţire persistă, superioritatea albului, datorită unei dezvoltări mai complete, ca şi mobilităţii figurilor sale, trebuie să se impună. Iată de ce negrul trebuie să întrerupă această distribuţie geometrică a suprafeţelor de manevră care îl dezavantajează în mod evident, iar singura cale prin care o poate face este spargerea frontală f7—f6.

Gheller—Uhlmann, Skoplje, 1968: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Cf6 4.e5 Cfd7 5.Nd3 c5 6.c3 Cc6 7. Ce2 Db6 8.Cf3 cd4 9.cd4 f6 10. ef6 Cf6 11.0—0 Nd6 12.Cc3 0—0 13.Ne3 Nd7?! 14.a3 Dd8 15.h3 Tc8 16.Te1 Rh8 17.Tc1 De8 18.Tc2 a6 19.Tce2 Tc7 20. Nc1 (Apropiind dama de flancul regelui pentru a întări apărarea, Uhlmann, de fapt unul din marii specialişti ai Apărării Franceze, tratează extrem de pasiv deschiderea. Acum albul atacă cu toate forţele pe flancul regelui şi pe coloana „e") 20...b5 21.Nb1 Cd8 22.Dd3 Df7 23.Ce5 Dg8 24.Nf4 Ne8 25.Dd2 Cb7 26.Cd3! Ng6 27.Te6 Nf4 28.Cf4 Nb1 29.Tb1 Ch5 30. Cfd5! Tc3 31.Te5 Tcc8 32.Th5 Df7 33.Te5 Cd6 34.Ce3 Dg6 35. Tf1 h6 36.d5 Cc4 37.Cc4 Tc4 38.Te2 Td8 39.Td1 Td6 40.De1 Tc5 41.Te5 Rh7 42.De3, negrul cedează.

Sigurjonsson—Timman, Londra, 1975: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 Cf6 4.e5 Cfd7 5.Nd3 c5 6.c3 Cc6 7.Ce2 cd4 8.cd4 f6! (Am remarcat şi la alte deschideri tendinţa economisirii timpului, pentru ca ideile strategice să se realizeze cu maximum de eficienţă. De această dată negrul a renunţat la 7...Db6 şi atacă frontal pionul e5, într-un moment în care este mai puţin apărat) 9.ef6 Cf6 10.0—0 Nd6 11.Cf3 Dc7 12.Cc3 a6 13.Ng5 0—0 14.Tc1 Nd7 15.Te1 Cg4 16. g3? h6 17.Ne3 Tf6 18.Nb1 Ne8 19.Ch4 Nh5 20.Dd3 g5 21.Cg2 Taf8 22.Tf1 Dg7 23.Dd2 Ce7 24.h3 Ce3 25.Ce3 Df7 26.Nd3 Cc6 27.Nc2 Nb8 28.Ne4 Cd4 29. Dd4 Tf2 30.Ccd5 ed5 31.Dd5 Dd5 32.Cd5 Ng3 33.Tf2 Nf2 34. Rh2 Nd4 35.Nd3 Rg7 36.Tc2 Ne5 37.Rg1 Tf3, albul cedează.

Sub aparenţa de soliditate şi elasticitate, varianta Tarrasch, 3.Cbd2 ascunde o slăbiciune structurală: calul de la d2 închide linia damei albe şi destinde presiunea asupra pionului d5. Aceasta permite negrului să aplice o idee care seamănă izbitor cu cea aparţinînd aceluiaşi autor, din Gambitul Damei, şi care constă în atacarea imediată a centrului prin 3...c5! Desigur că după 4.ed5 ed5 sau 4.Cgf3 Cc6 5.ed5 ed5

rămîne cu un pion izolat la d5, dar aceasta este o poziţie ale cărei caracteristici strategice sînt acum cunoscute.

Planurile de joc generale au fost studiate în principiu la poziţii, avînd o structură strategică similară cu cea din Gambitul Damei. În jocul de mijloc, negrul va avea figuri active, care se dezvoltă cu uşurinţă, compensînd dezavantajul pionului izolat acut numai în final, iar albul se va strădui să blocheze şi apoi să atace acest pion.

3. APĂRAREA CARO-KANN: 1.e4 c6 2.d4 d5



Se poate face o comparaţie interesantă între grupul deschiderilor închise Gambitul Damei şi Apărarea Slavă, pe de o parte şi grupul deschiderilor semideschise Apărarea Franceză şi Apărarea Caro-Kann, pe de altă parte.

În Gambitul Damei, după 1.d4 d5 2.c4 e6, negrul a avut ca problemă esenţială eliberarea nebunului din c8, iar în Apărarea Slavă, după 1.d4 d5 2.c4 c6, negrul a lăsat liberă calea Nc8, renunţînd temporar la atacul centrului prin c7—c5, ceea ce a determinat un caracter mult mai pasiv, dar solid acestei deschideri.

Observaţii similare putem face şi pentru grupul celor două deschideri semideschise. În Apărarea Franceză, datorită mutării 1...e6 negrul trebuie să rezolve problema dificilă a eliberării Nc8, în schimb, poate ataca cu succes centrul alb prin c7—c5, iar în Apărarea Caro-Kann, jucînd 1...c6, calea Nc8 rămîne deschisă, dar negrul trebuie să amîne sau să renunţe definitiv la mutarea c6—c5.

Privită din acest unghi Apărarea Caro-Kann ni se înfăţişează ca o deschidere pur defensivă. Albul obţine aproape în toate variantele superioritate de spaţiu şi dezvoltare, astfel încît va ataca dezlănţuit, dar jocul cu centru retras a demonstrat adesea că nu ajunge o înaintare energică pentru a frînge rezistenţa adversarului. Poziţia negrului nu are nici o slăbiciune şi suportă un atac mare. Lansarea precipitată în atac creează de multe ori slăbiciuni în dispozitivul albului, iar în cazul unui joc mai puţin

agresiv, negrul poate provoca simplificarea considerabilă a poziției.

Vom analiza în continuare cele mai importante linii de joc capabile a furniza datele necesare unei orientări juste în numeroasele variante posibile. Pentru început ne vom opri atenția asupra avansării imediate în centru.

După 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Nf5! (vezi diagrama) raționamentul negrului poate fi următorul: pionul c6 ocupă o poziție pasivă, dar din moment ce prin d7—d5 albul a fost provocat să avanseze pionul „e", rolul său este parțial încununat de succes. Spre deosebire de Apărarea Franceză, nebunul nu mai rămîne închis, ci iese imediat la joc. Față de aceste realizări, pierderea unui timp scade în importanță și, după apărarea pionului d5 prin e7—e6, se poate reveni la atacarea lanțului de pioni albi cu c6—c5.



Într-un cuvînt, negrul dorește să joace un fel de Apărare Franceză, dar cu nebunul de cîmpuri albe scos din dispozitiv. Acest raționament are însă cel puțin următoarele două puncte slabe:

— Albul poate împiedica în întregime planul conceput de negru, atacînd imediat pionul d5 prin 4.c4!

— Nebunul nu ocupă la f5 o poziție sigură, el însuși constituind un obiectiv de atac, de exemplu: 4.Ce2 e6 5.Cg3 sau 4.h4 h6 5.g4 sau chiar 4.g4 Ng6 5.h4 h5 6.e6!, oferind albului timpi importanți în acțiunile sale agresive de pe aripa regelui.

În general, pierderea unui timp este greu de recuperat, mai ales împotriva unui joc bine condus de adversar dar, așa cum am mai arătat, poziția negrului rămîne foarte solidă și orice fisură în atacul albului poate deveni premisa unui contrajoc eficace. Albul nu este obligat să avanseze pionul „e", ci poate foarte bine să-l apere jucînd 3.Cc3!

Dacă în situația similară din Apărarea Franceză negrul avea posibilitatea să majoreze atacul pionului e4 provocîndu-l să înainteze, de această dată, după 3...Cf6 4.e5, calul nu mai are nici un cîmp bun de retragere (4...Cfd7 închide diagonala Nc8). Schimbul în centru 3...de4 4. Ce4 devine practic obligatoriu,

lanţul de pioni nu se mai formează, iar poziţia capătă un caracter specific. Aparent, calul alb ocupă la e4 o poziţie centrală dominantă, dar în realitate el nu poate fi menţinut multă vreme pe acest avanpost.

Sigur că împotriva unui joc pasiv devin posibile numeroase speculaţii tactice în care Ce4 joacă un rol important, dar în deschidere ideea de joc nu poate avea la bază gafele posibile ale adversarului de tipul 3...de4 4.Ce4 Cd7 5.De2? Cgf6?? 6.Cd6 mat!

Poziţia negrului este foarte solidă, fără nici o slăbiciune, şi ca atare capabilă să suporte iniţiativa iminentă a albului, datorită unui surplus de spaţiu şi dezvoltare la începutul partidei. Albul este obligat să atace. Superioritatea de spaţiu şi controlul cîmpurilor centrale e4 şi e5 (care pot constitui un suport excelent pentru figurile uşoare) justifică spiritul activ în care trebuie să continue partida. Toate avantajele strategice de care beneficiază în acest moment se pot irosi după cîteva mutări lipsite de energie. Pe de altă parte, negrul trebuie la rîndul său să aleagă cu mult discernămînt linia de apărare a poziţiei sale. El trebuie să se ferească de combinaţiile tactice care planează în permanenţă, să urmărească atent slăbiciunile ce se formează în dispozitivul albului ca urmare a lansării acestuia în atac şi mai ales să nu scape momentul cel mai potrivit pentru contraatac. Dar, înainte de toate, trebuie alungat calul alb de la e4 şi în acest scop negrul poate recurge la trei procedee, care generează poziţii avînd configuraţii strategice deosebite.

Prima dintre aceste posibilităţi, 4...Cf6, determină după 5.Cf6 gf6 formarea unei structuri de pioni cu un caracter special, care necesită o examinare mai amănunţită (vezi diagrama). Negrul şi-a dublat cu



bună ştiinţă pionii pe coloana „f", dar a obţinut în compensaţie controlul cîmpurilor d5 şi e5, o masă de pioni centrali, precum şi coloana semideschisă „g". Principala slăbiciune este pionul h7, care însă, după cum vom vedea, are un rol de seamă în planul de joc al negrului. Cum aripa damei se poate dezvolta rapid, negrul va face rocada mare, ceea ce pune în evi-

dență un nou element strategic de valoare, coloana semideschisă „d". Se creează astfel o multitudine de posibilități, negrul putîndu-și permite să dezvolte un joc mai agresiv, planul său de ansamblu avînd în vedere următoarele puncte principale:

— Plasarea turnului din h8 la g8 cu presiune asupra pionului g2, ceea ce va obliga albul la măsuri de apărare, fie jucînd g2—g3, ceea ce slăbește considerabil aripa regelui, fie plasîndu-și calul la g3.

— Pionii negri se pun în mișcare prin f6—f5—f4 sau h7—h5—h4 venind în ajutorul turnului.

— Presiunea pe coloana „d" va permite negrului să acționeze și în centru, jucînd la momentul potrivit c6—c5 sau e7—e6—e5.

Într-o analiză a acestui tip de poziție, Nimzovici arăta că „pentru negru este deosebit de greu să decidă asupra momentului cel mai potrivit de a trece de la defensivă la atac".

Aproape fiecare mișcare de pion are un caracter decisiv, deoarece lasă în urmă slăbiciuni inerente de cîmpuri sau pioni. Datorită structurii superioare a pionilor, orice final este favorabil albului, dar jocul de mijloc abundă în complicații și din această cauză simplificările masive sînt greu de provocat. Dacă negrul este lăsat să acționeze nestînjenit, atacul său devine extrem de periculos, ceea ce înseamnă că cel puțin deocamdată albul trebuie să joace cu multă energie. El are la dispoziție două linii principale de joc:

— Înainte de a acționa în centru și pe aripa damei să închidă linia „g" cu ajutorul manevrei Cg1—e2—g3, după care să blocheze înaintarea pionilor negri „f" și „h". Sigur că, odată ce atacul negrului pe linia „g" este stopat, structura strategică superioară de care beneficiază albul trebuie să se impună, dar din punct de vedere practic nu se poate împiedica simultan avansarea ambilor pioni negri, „f" și „h". În general, atacul negrului este mai rapid, iar albul se vede silit să practice un joc de apărare, ca în partida care urmează.

Cistiakov—Konstantinopolski, Moscova, 1954: 1.e4 c6 2.Cc3 d5 3.d4 de4 4.Ce4 Cf6 5.Cf6 gf6 6.c3 Nf5 7.Ce2 h5! 8.Cg3 Ng4 9.Ne2 Ne2 10.De2 Dd5 11. 0—0 Cd7 12.Ne3 h4 13.c4 De6 14.Ch5 Df5 15.Cf4 e5 16.Cd3 0—0—0 17.Tfd1 Tg8 18.d5 c5 19.Td2 e4 20.Ce1 Ce5 21.Rh1 Nd6 22.b4 Tg2 23.Rg2 Tg8 24. Rh1 Cf3 25.Cf3 Dh3 26.Tg1 Tg1 27.Rg1 ef3, albul cedează.

— Să-și dezvolte rapid figurile, trecînd apoi fără întîrziere la înaintarea în centru și pe flancul damei, de exemplu: 6.Cf3 Ng4 7.Ne2 Dc7 8.h3 Nh5

9.Ch4! Ne2 10.De2 Cd7 11.0—0 e6 12.c4 0—0—0 şi după cum se vede albul a reuşit să-şi alcătuiască o poziţie plină de promisiuni. Cîmpul nevralgic g2 este apărat şi se poate pregăti în linişte una din străpungerile decisive d4—d5 sau b2—b4—b5. Într-o partidă Najdorf—Panno, Buenos-Aires, 1957, albul a pornit imediat la atac sacrificînd un pion prin 13.b4! Nb4 14.Tb1 c5 15.Df3 Dc6 16. d5 Da6 17.a3 Na5 18.Nf4 Nc7 19.Nc7 Rc7 20.Tfd1 The8 21. Df4 Rc8 22.Cf3 e5 23.De4 cu o poziţie strategic cîştigătoare.

Am arătat că după 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4.Ce4 pentru negru este imperios necesar să alunge calul alb de pe poziţia centrală şi ameninţătoare de la e4 şi am analizat urmările continuării 4...Cf6 5.Cf6 gf6. Dacă negrul vrea să evite slăbirea structurii pionilor, el poate recurge la alte două modalităţi de alungare a Ce4 mult mai elastice.

Una dintre acestea a fost adusă pentru prima dată în practică de către Nimzovici şi este iniţiată cu 4...Cd7! urmărind două scopuri principale:

— dezvoltarea Cg8—f6 fără a risca dublarea pionilor şi

— asigurarea unor condiţii optime pentru înaintarea c6—c5, de exemplu prin grupajul: b6, Nb7, Dc7, 0—0—0 urmat de c6—c5, dacă albul nu acceptă schimbul cailor la f6.

În general, după 5.Cf3 Cgf6 schimbul 6.Cf6 Cf6 vine în întimpinarea intenţiilor de principiu ale negrului care îşi termină cu uşurinţă dezvoltarea, fără ca atacul albului, datorat în special ocupării punctului e5, să aibă o periculozitate deosebită. După 7.Nc4 Nf5 8.Ce5 e6 9.0—0 Ne7 iese la iveală ideea de atac a albului legată de specularea poziţiei nesigure a Nf5, care poate fi atacat prin g2—g4 şi apoi h2—h4—h5.

De fapt, o asemenea idee de atac merită consideraţie numai dacă în mod neglijent negrul face rocada înainte de a lua unele măsuri preventive, de exemplu: 10.Te1 0—0? 11.g4 Ng6 12.h4. Un atac nu se poate mărgini la o cursă, aşa cum rezultă cu prisosinţă din partida **Gligorici—Smîslov, Moscova, 1963:** 10.Nb3 a5! (Cursa lui Gligorici era de o formă rafinată deoarece la 10...0—0? ar fi urmat 11.g4 Ne4 — 11...Ng6 12.h4 — 12.f3 Nd5 13.c4 cu cîştig de figură, dar de neînchipuit împotriva lui Smîslov. Este de la sine înţeles că de fapt albul a retras nebunul pentru a elibera drumul pionului „c") 11.c4 0—0 12.Nf4 (După închiderea diagonalei Nb3 atacul 12.g4 nu mai avea aceeaşi forţă, de exemplu: 12...Ng6 13.h4 a4! 14.Na4 Ta4! 15.Da4 Dd4 16.Cg6 Dg4 17.Rh1 fg6 cu atac puternic pentru negru) 12...c5! 13. dc5 Nc5 14.De2 Dd4 15.Ng3 a4

16.Nc2 Db2 17.Cd3 Nd3 18.Dd3 Tfd8 19.De2 Db6 20.Ne5 Nd4 21.Tab1 Da5 22.Nf6 Nf6 23. Tb7 Dd2 24.De4 g6 25.g3 Dc3 26.Df4 Tac8 27.Nd1 Tc4 28.De3 Dd4 29.De2 Tc1 30.Nc2 Tf1 31. Rf1 Dd5 32.Ne4 Dd2 33.Ta7 Db4 34.Ta8 Ta8 35.Na8 a3 36. Ne4 Rg7 37.Rg2 Nd4 38.Nd3 Dc3 39.Nc4 Da1 40.Nb3 Dc3 41. h4 h5 42.Dc2 De1 43.Nc4 Nf2 44.Df2 De4 45.Df3 Dc4 46.Da3 Dc2 47.Rf3 e5 48.Re3 Dg2, albul cedează.

Pentru motivele arătate, după 5.Cf3 Cgf6 este mult mai consecvent 6.Cg3!, evitînd simplificări inutile şi păstrînd cît mai multe figuri pentru atac. Acum, pentru a-şi dezvolta Nc8 negrul trebuie să recurgă la fianchetarea nebunului pe cîmpul b7, construindu-şi o poziţie solidă cu posibilitatea de a se emancipa după c6—c5.

A doua modalitate prin care negrul alungă calul central de la e4 este 4...Nf5, poate cea mai apropiată de spiritul deschiderii. Negrul cedează cîţiva timpi provocînd albul să se lanseze în atac. Atacul nu poate fi condus fără riscuri şi este adesea însoţit de slăbiciuni în propriul dispozitiv.

După cum se vede, calculul negrului este simplu: ori albul va ataca dezlănţuit şi atunci nu-i rămîne decît să respingă atacul speculînd slăbiciunile create în mod inerent, ori albul tratează poziţia mai ponderat, în acest caz însă simplificările masive devenind aproape inevitabile.

Pentru a juca cu negrul această variantă este nevoie de o desăvîrşită pregătire strategică şi un caracter puternic. Presiunea albului, datorită avantajului de spaţiu, ca şi a mobilităţii figurilor, se întinde pe o mare parte din durata partidei, negrul se apără în permanenţă, deci are nevoie de nervi tari, răbdare şi perseverenţă.

Iată o partidă sugestivă pentru cele arătate mai sus.

Spasski—Botvinnik, Moscova, 1968: 1.e4 c6 2.d4 d5 3. Cc3 de4 4.Ce4 Nf5 5.Cg3 Ng6 6.h4 h6 7.Cf3 Cd7 8.h5 Nh7 9. Nd3 Nd3 10.Dd3 Cgf6 11.Nd2 Dc7 12.0—0—0 0—0—0 13.De2 e6 14.Ce5 Ce5 15.de5 Cd5 16. f4 c5 17.c4 Cb4? (După ce şi-a apărat foarte precis poziţia, negrul a ajuns în situaţia de a juca un final egal, ceva mai slab dezvoltat, dar cu o structură mai solidă a pionilor. Pionul h5 este o grijă permanentă a albului, iar pe coloana „d" punctul d4 se profilează ca obiectiv de viitor pentru calul negru. În acest sens ar fi trebuit jucat 17...Ce7! pentru a continua prin 18...Cc6 sau dacă 18.Ce4 Cf5!) 18.Nb4 Td1 19.Td1 cb4 20.Ce4 Ne7 21.Cd6 Rb8 22.Cf7? (Este rîndul albului să comită o greşeală cu urmări grave. Ar fi trebuit 22.g3!) 22...Tf8 23.Cd6 Tf4 24.g3 Tf8 25.Dg4 Dd7 26.Rb1 Ng5 27.

Cb5 Tf1! 28.Rc2 Td1 29.Dd1 Dd1 30.Rd1 (A rezultat un final relativ simplu în care nebunul este mai puternic decît calul. Singurul pion alb care va rămîne pe cîmpuri negre este pionul e5, dar în mîinile „titanului" Botvinnik urmările unui asemenea detaliu strategic nu se vor lăsa așteptate) 30...Ne3! 31.Re2 Nc1 32.b3 Nb2 33.Cd6 Ne5 34.Ce4 Rc7 35.g4 Rc6 36.Rd3 b5! 37.cb5 Rd5! 38. g5 hg5 39.Cg5 Nf4 40.Ce4 Nh6 41.Cf2 Ng5 42.Cg4 Nf4 43.Cf2 Nd6 (Desigur că, din punct de vedere al deschiderii, problema este epuizată, dar finalul care urmează constituie o lecție de tehnică, precizie, voință și tenacitate ce trebuie urmărită pînă la capăt) 44.Cg4 Nc5 45. h6 gh6 46.Ch6 e5 47.Cf5 e4 48. Re2 Re5 49.Ch4 Rd4 50.Cf5 Rd5 51.Ch6 Ne7 52.Cg4 Ng5 53. Cf2 Rd4 54.Cd1 Nc1 55.Cf2 Rd5 56.Cg4 Ng5 57.Cf2 Nf6 58. Cg4 Nd4 59.Ch2 Nc5 60.Cf1 Rd4 61.Cd2 Nb6 62.Cc4 Rc3 63. Rd1 Nd4 64.Re2 e3 65.Ca5 Rb2 66.Cc6 Nc5 67.Ce5 Ra2 68.Cd3 Ne7, albul cedează.

B2. DESCHIDERI SEMIÎNCHISE: 1.d4

1. INDIANA NIMZOVICI: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4



Indiana Nimzovici sau Nimzoindiana, denumire folosită mai des, reprezintă o formă prin care, împotriva avansării în centru a pionilor albi de pe aripa damei (c4, d4), negrul opune un centru reținut. Cu alte cuvinte, negrul a admis ocuparea parțială a centrului de către alb (mai puțin cîmpul e4) și urmărește ca avansarea propriului centru (c7—c5, d7—d5) să aibă loc după dezvoltarea figurilor sau chiar mai devreme, dacă adversarul s-a slăbit prin mutări premature. Alegerea momentului oportun pentru transformarea centrului reținut într-un centru avansat, activ, capătă astfel o importanță majoră, de acest moment depinzînd controlul cîmpurilor importante din mijlocul tablei, element capabil a decide în final soarta partidei.

Pasivitatea temporară a centrului negru creează o stare de tensiune deosebită în jurul cîmpului e4, care se conturează a fi în Nimzoindiana și, după cum vom vedea mai departe,

în toate deschiderile semiînchise, cîmpul critic. Lupta acerbă pentru prioritate în ceea ce privește controlul sau ocuparea cîmpului e4 se manifestă de la primele mutări. Pentru ca albul să cîștige această luptă și să rămînă în cele din urmă cu doi pioni centrali pe cîmpurile d4 și e4, trebuie să rezolve următoarele probleme:

— Să anihileze complet sau să diminueze forța nebunului negru de la b4.

— Să apere solid pionul d4 asupra căruia va fi îndreptat contrajocul pe flanc al negrului prin c7—c5.

— Să prepare avansarea pionului pe cîmpul critic e4, acțiune decisivă care marchează încheierea cu succes a planului său de ansamblu, precum și semnalul operațiilor agresive pe flancul regelui.

Negrul abordează lupta pentru centru de pe poziții cu totul diferite. El nu poate ocupa imediat și, mai ales, nu ar putea menține multă vreme controlul nemijlocit al cîmpului e4. La începutul partidei albul își dezvoltă mai rapid forțele și asemenea acțiuni pripite nu pot avea drept urmare decît pierderi inutile de timp, de exemplu: 4.e3 Ce4? 5.Dc2 f5 6.Nd3 d5 7.Cge2 urmat de 8.f3.

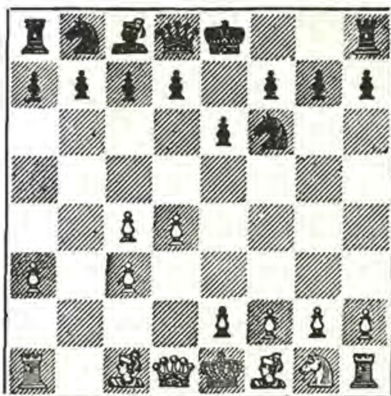
Iată de ce, într-o primă fază, jocul negrului are mai curînd un pronunțat caracter distructiv. Atacînd în permanență centrul alb prin c7—c5, d7—d5, precum și cu ajutorul figurilor, el urmărește:

— să oblige albul la mutări de apărare, nelăsîndu-i timp să pună stăpînire pe cîmpul e4;

— să-și asigure un contrajoc constant pe aripa damei (și eventual un obiectiv concret de atac) care să se opună acțiunilor agresive ale albului din centru și de pe aripa regelui, realizînd astfel echilibrul de ansamblu al poziției.

Acestea sînt ideile fundamentale care orientează jocul albului și negrului în Nimzoindiana, iar în continuare vom urmări modul lor de realizare în variantele mai importante

a. VARIANTA SÄMISCH:
4.a3 Nc3 5.bc3



Provocînd schimbul la c3, albul trebuie să facă o apreciere exactă a situației, luînd în considerație toate avantajele și dezavantajele pe care i le oferă poziția din diagramă.

Simpla observare a acestei poziţii ne arată că albul a pierdut un timp, deci avantajul mutării şi, în acelaşi timp, şi-a slăbit considerabil structura pionilor pe aripa damei. Pentru a accepta, mai mult pentru a forţa o asemenea situaţie, trebuie desigur avute în vedere compensaţii de o valoare cel puţin egală. Care sînt aceste compensaţii?

O primă constatare vizează pionul d4, acum solid apărat, ceea ce diminuează forţa distructivă a mutării c7—c5. Un punct însemnat din programul albului este îndeplinit şi, asigurat din acest punct de vedere, el va pregăti liniştit următoarea etapă a planului său de ansamblu, avansarea în centru a pionului „e".

Pe de altă parte, albul a obţinut perechea de nebuni, o armă extrem de puternică în jocul de mijloc şi de mare eficacitate în atacul asupra regelui.

Greu de crezut că vechii „titani", creatori ai strategiei şahiste pure, ca Tarrasch sau chiar Nimzovici, avînd piesele albe, ar juca cu plăcere această poziţie. Prin caracterul ei, varianta Sämisch se apropie mai curînd de spiritul modern de tratare a deschiderilor, conform căruia lupta pentru iniţiativă constituie un principiu prioritar. Dar iniţiativa nu se obţine prin aşteptare ci prin acţiune. Imaginaţia creatoare nu trebuie mărginită de norme dogmatice, ci lăsată să se manifeste liber, fără nici o constrîngere.

Desigur, principiul compensaţiei nu se aplică la întîmplare, ci se bazează pe o evaluare judicioasă cantitativă şi calitativă a poziţiei, în care şansele proprii ca şi contraşansele adversarului trebuie bine cîntărite. Un şahist trebuie să aibă conştiinţa riscului pe care şi-l asumă, ca şi fundamentarea strategică şi tactică a acestuia.

Putem trage concluzia că în varianta Sämisch scopul principal al albului este atacul. Acceptînd slăbirea flancului damei, dar bizuindu-se pe elemente strategice cîştigate (consolidarea pionului d4 şi perechea de nebuni), el urmăreşte să-şi construiască o poziţie de atac, operaţie care în linii mari se desfăşoară pe două etape distincte:

— Ocuparea centrului, respectiv a cîmpului e4 prin e2—e3, Nd3 şi e3—e4 sau f2—f3 şi e2—e4.

— Pregătirea şi declanşarea atacului propriu-zis în centru şi pe aripa regelui, avansînd la momentul oportun pionii „d", „e" sau „f", pentru a deschide şi valorifica la maximum diagonalele celor doi nebuni.

Desigur, atacul nu poate fi condus fără nici o precauţie,

neglijînd pur și simplu slăbiciunile proprii de pe aripa damei și în primul rînd pionul c4. În dispozitivul negrului nu există deocamdată nici un punct slab, astfel că el are toate motivele să privească cu optimism viitorul, urmărind în același timp:

— să dezvolte propria sa contraacțiune pe aripa dreaptă,

— să respingă atacul albului.

Știm acum că atacul negrului pe aripa damei va fi dirijat cu precădere asupra pionului slab c4. De aceea „fixarea" acestei slăbiciuni se impune ca o primă măsură absolut necesară și se realizează cel mai bine prin 5...c5! Faza următoare constă în atacul propriu-zis al pionului c4, prin manevra Cb8—c6—a5, urmat de b6 și Na6. În perspectivă negrul mai are în vedere să-și plaseze un turn la c8, amenințînd un atac suplimentar al pionului c4, după schimbul cd4.

Iată dar că negrul își concentrează acțiunile pe flancul damei unde beneficiază de un plan simplu și eficient și, conform principiilor fundamentale ale jocului cu centru reținut, admite albului să avanseze în centru. După 6.e3 opoziția negrului în centru prin 6...d5 ar contraveni acestor principii, iar după 7.cd5! ed5 este limpede că albul a obținut dintr-o dată două avantaje importante: și-a recuperat timpul pierdut prin 4.a3 și mai ales, a reușit să scape de singura sa slăbiciune majoră, pionul c4.

De la celebra partidă Botvinnik—Capablanca, jucată la marele turneu de la Amsterdam în 1938, analizată pe larg în partea a III-a a cărții, în care a fost demonstrată convingător superioritatea pozițională a albului, această variantă a fost arareori întîlnită în partidele practice.

Să revenim la poziția care survine după 5...c5! Pentru a-și realiza prima etapă a planului său de joc, ocuparea cîmpului e4, albul are de ales între o cale mai lentă (e3, Nd3, Ce2 și e4) sau una mai directă (f3 și e4).

În primul caz, după 6.e3 Cc6 7.Nd3 0—0 8.Cge2! b6 9.e4 Ce8! observăm că albul și negrul și-au dezvoltat figurile astfel ca ele să aibă o participare cît mai eficientă la realizarea planului de joc. Calul alb nu a fost scos la f3 ci la e2, pentru a lăsa liberă calea pionului „f", a cărui înaintare o poate eventual sprijini prin Ce2—g3, iar negrul prin 9... Ce8! se pregătește să răspundă la 10.f4 cu 10...f5, blocînd atacul albului și demonstrînd că, deși preocupat de acțiunile sale pe aripa damei, nu omite să ia din timp măsurile necesare de apărare pe aripa regelui. În general, mutarea 9...Ce8 constituie o verigă importantă în

planul negrului deoarece, pe lîngă motivul principal arătat, această mutare se opune amenințării 10.Ng5, care ar da un caracter deosebit de violent atacului alb și, în același timp, are în vedere un atac suplimentar al pionului c4 prin Ce8—d6.

Trebuie remarcată în mod deosebit legătura dintre mutări în cadrul unui plan de joc, importanța pe care o au ordinea acestora, înțelegerea planului de joc al adversarului și anticiparea amenințărilor lui. În acest sens trebuie înțeleasă mutarea negrului 7...0—0, efectuată la momentul oportun, pentru a elibera calului cîmpul e8.

Iată două exemple care prezintă o bună ilustrare a modului în care sînt dezvoltate în jocul de mijloc planurile de joc, precum și pericolele ce însoțesc abaterile sau întîrzierile în realizarea acestor planuri.

Gheller—Smîslov, Amsterdam, 1965: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 6.e3 b6 7.Cge2 Cc6 8.Cg3 0—0 9. Nd3 Na6 10.e4 Ce8 (În varianta principală pe care am studiat-o după 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 6.e3 Cc6 7.Nd3 0—0 8.Cge2 b6 9.e4 Ce8 albul poate juca 10. Ne3! d6 — calul negru nu mai dispune de cîmpul d6 — 11. 0—0 Na6 12.Cg3 Ca5 13.De2 apărînd la vreme pionul c4 și amenințînd f2—f4—f5. După cum se observă, Gheller a recurs la o intervertire a mutărilor, care-l duce în impas. Acum, dacă 11.Ne3, negrul nu mai este silit la d7—d6, deoarece prin 11...Ca5! atacă de două ori pionul c4. Aceasta s-a dovedit suficient pentru ca Smîslov, printr-un joc pozițional fin și precis, să obțină avantaj decisiv) 11.Ne3 Ca5! 12.De2 Tc8! 13.d5 Dh4! 14.0—0 Cd6 15.Tad1 f5! 16.de6 de6 17. ef5 ef5 18.Df3 Nb7 19.Df4 Df6 20.Nb1 (Din punct de vedere strategic poziția negrului este cîștigătoare și Smîslov își realizează cu o tehnică exemplară avantajul, cu toată împotrivirea inventivă a adversarului) 20...Ce4 21.Td7 Dc6 22.Tb7 Db7 23.Cf5 Tce8 24.Dg4 Rh8 25.Cg3 Cg3 26.hg3 Df7 27.Dh4 h6 28. Nd3 Df6 29.Dh5 Td8 30.Ne2 Df5 31.Dh4 Df6 32.Dh5 Cc6 33. g4 Df7 34.Dh4 Ce7 35.Dh3 Cg6 36.Dh2 Cf4 37.Nf3 Dc4 38.g5 Td6 39.Tc1 Tg6 40.gh6 Th6 41. Dg3 De4! 42.Df4 Df4 43.Nf4 Tf4 44.Te1 Ta4 45.Te8 Rh7 46. Ne4 g6 47.g4 Ta3 48.Te6 Tc3 49.Rg2 b5 50.f3 b4 51.g5 Th4 52.Ng6 Rg7 53.Rg3 Td4 54.Ne3 b3 55.g6 Td8 56.Te7 și în același timp albul a cedat.

Lilienthal—Najdorf, Stockholm, 1948: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 6. e3 Cc6 7.Nd3 b6 8.Ce2 0—0 9. e4 Ce8 10.0—0 d6?! (De data aceasta negrul este acela care

se grăbeşte, jucînd mutarea d6 înainte de a fi necesară. Atacul albului este rapid şi violent) 11.e5! de5 12.de5 Nb7 13. Nf4 f5 14.ef6 e5? 15.fg7 Tf4 16.Cf4 ef4 17.Nh7! Rh7 18.Dh5 Rg7 19.Tad1 Df6 20.Td7 Rf8 21.Tb7 Cd8 22.Td7 Cf7 23.Dd5 Tb8 24.Te1 f3 25.Te3 şi negrul cedează.

Cea de a doua posibilitate a albului după 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 constă în mutarea 6.f3, urmărind accelerarea procesului de ocupare a centrului, înainte ca negrul să-şi organizeze atacul de pe aripa damei.

Jocul capătă o serie de particularităţi şi aplicarea şablonului din varianta precedentă nu mai are aceeaşi eficienţă. Albul ameninţă să avanseze foarte rapid e2—e4—e5, ceea ce nu poate fi admis. Pionul alb poate fi oprit fie pe cîmpul e4 prin 6...Cc6 7.e4 d6 urmat de e6—e5 deschizînd diagonala Nc8, fie pe cîmpurile e2 sau e3 prin 6...d5, ceea ce este mai consecvent din punctul de vedere al luptei pentru cîmpul e4. În primul caz, negrul întîrzie foarte mult atacul său pe aripa damei asupra pionului c4, iar în al doilea, după 6...d5 7.cd5! albul scapă din nou de slăbiciunea sa principală.

Oprindu-ne asupra acestui ultim caz, vom constata că după 7.cd5 ed5 8.e3 negrul poate evita poziţii similare celei din partida Botvinnik—Capablanca, plasîndu-şi nebunul pe diagonala b1—h7, adică jucînd 8...Nf5. Aparent, negrul reuşeşte pe această cale să domine cîmpul e4, dar în realitate albul profită de poziţia nesigură a nebunului la f5, cîştigînd timpi importanţi în atacul asupra regelui, ca în partida următoare.

Bronştein—Gheller, Campionatul U.R.S.S., 1960: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5. bc3 c5 6.f3 d5 7.cd5! ed5 8.e3 Nf5 9.Ce2 Cbd7 10.Cf4 0—0 11.Nd3 Nd3 12.Dd3 Te8 13. 0—0 Tc8 14.Tb1 Da5 15.Tb7 Cb6 16.g4! h6 17.h4 cd4 18.g5! de3? 19.gf6 Tc3 20.Dg6!! şi negrul cedează.

În sfirşit, dacă nu este prea bine pentru negru să păstreze un pion la d5, îi mai rămîne să recurgă la mijloace tactice pentru a împiedica pe alb să ocupe cîmpul e4. În acest sens este foarte tare 7.cd5 Cd5! atacînd pionul c3, după care albul este silit fie să apere acest pion prin 8.Dd2 sau Dd3, fie să recurgă la deschiderea totală a poziţiei, pentru a pune în valoare perechea de nebuni prin mutarea marelui maestru Keres 8.dc5!, dar acceptînd complicaţiile care survin după 8...f5!

Analize vaste nu au reuşit să pună un diagnostic definitiv acestei poziţii (după 8.dc5 f5) în care strategia trece pe pla-

nul al doilea, lăsînd prioritate variantelor concrete. Este sigur că dacă albul reușește să simplifice poziția (de exemplu, schimbînd damele), superioritatea sa în final, datorată în special perechii de nebuni, devine evidentă. Dar simplificările nu sînt ușor de făcut și negrul poate complica mult jocul pe ambele flancuri, profitînd de structura stabilită a pionilor, precum și de rămînerea în urmă a dezvoltării figurilor albe.

Mititelu—Buză, București, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 6.f3 d5 7.cd5 Cd5 8.dc5 f5 9.Dc2 0—0 10.e4 fe4 11.fe4 Df6 12.Cf3 Dc3 13.Dc3 Cc3 14.Nd3 Cd7 15.Ne3 Cf6 16.Tc1! Ca4 17.0—0 Td3 18.Nb5 Nd7 19.c6! Nc6 20.Tc6 bc6 21.Na4 Td3 22.Nc1 Tc8 23. e5 Cd5 24.Cg5 Cc3 25.Nc2 Ce2 26.Rh1 Cc1 27.Tc1 Ta3 28.Nh7 Rh8 29.Ng6 Te3 30.h4 a5 31. Ta1 Ta8 32.Ne4 Te4 33.Ce4 a4 34.Cg5 Ta5 35.Ta3 g6 36.Rg1, negrul cedează.

Gheorghiu—Fischer, Havana, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.f3 d5 5.a3 Nc3 6.bc3 0—0 7.cd5 ed5 8.e3 Ch5 9.Dc2 Te8 10.g4 Cf4 11.h4 c5 12.Rf2 Cg6 13.Nd3 Cc6 14.Ce2 Ne6 15. g5 Tc8 16.h5 Cf8 17.g6 fg6 18. hg6 h6 19.Db1 Ca5 20.Cf4 c4 21.Nc2 Tc6 22.Ta2 Cd7 23.a4 Cf6 24.Na3 Dd7 25.Tb2 b6 26. Tb5 Cb7 27.e4 de4 28.Ne4 Tcc8 29.Te5 Ng4 30.Cd5 Te5 31.Cf6 gf6 32.de5 Cc5 33.Nc5 Dd2 34. Rg3 Nf3 35.Nf3 Tc5 36.Dc1 Dc1 37.Tc1 Te5 38.Rf4 Rg7 39.Ne4 h5 40.Td1 Te7 41.Td5 Rh6 42. Td6 Rg7 43.Tc6 h4 44.Tc4 h3 45.Rg3 Rh6 46.Nb1 Te3 47.Rh2 Te1 48.Nd3 Te3 49.Th4 Rg5 50.g7, negrul cedează.

b. VARIANTA RUBINSTEIN: 4.e3



Ideea lui Rubinștein are la bază următorul raționament foarte simplu: dacă negrul schimbă acum la c3, fără ca nebunul să fie atacat prin a2—a3, el va juca de fapt varianta Sämisch cu un timp mai puțin, iar dacă nu schimbă la c3, atunci albul are timp să joace 5.Cge2!, amenințînd 6.a3 Nc3 7.Cc3!, după care obține perechea de nebuni fără să-și mai dubleze pionii pe linia „c".

Ideile simple și directe sînt adesea greu de combătut. Desigur, planul de ansamblu al

negrului rămîne neschimbat și el va acționa în continuare în centru și pe aripa damei, atacînd energic prin c7—c5 și d7—d5, precum și cu ajutorul figurilor pionii centrali ai albului. Dar la realizarea practică a acestui plan de ansamblu va trebui să țină seama de o serie de elemente specifice Variantei Rubinștein.

După ce albul va juca 5. Cge2, atrage atenția faptul că poziția acestui cal stînjenește vizibil dezvoltarea aripei regelui și mai ales a Nf1. Dacă negrul reușește în condiții bune să evite schimbul la c3, asigurînd o retragere convenabilă nebunului din b4, dezvoltarea devine pentru alb o problemă dificilă care consumă timp. O asemenea cale este 4...0—0 5. Cge2 d5! 6.a3 Ne7 și observăm că poziția pieselor negre este similară celei din Gambitul Damei, în timp ce, prin comparație cu aceeași deschidere, piesele albe au o dispunere mult mai pasivă.

Asemenea comparații sînt deosebit de utile pentru înțelegerea unei poziții și confirmă nevoia unei culturi generale privind teoria deschiderilor, dar în nici un caz nu trebuie considerate ca avînd o valoare absolută.

În cazul de față albul va lupta pentru a împiedica c7—c5, ca și pentru a cuceri cîmpul e4 prin mijloace diferite de cele specifice Gambitului Damei. Prin 7.cd5 ed5 8.b4 sau 8.Cf4 sau, în sfîrșit, 8.g3 urmat de 9.Ng2, presiunea asupra pionului d5 împiedică negrul să joace c7—c5 și albul poate pregăti ocuparea centrului cu ajutorul manevrei f3 și e4.

Negrul nu abandonează însă ideea sa principală. Punînd stăpînire pe coloana semideschisă „e" și profitînd de pasivitatea albului pe aripa damei, unde Nc1 își găsește greu un cîmp bun de dezvoltare, el va urmări cu perseverență să realizeze mutarea c7—c5 care (mai ales după f2—f3) provoacă slăbiciuni în dispozitivul albului, transpunînd lupta pe un plan pozițional și tactic de mare finețe și precizie ca în următoarele exemple:

Karasev—Beliavski, Minsk, 1976: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0—0 5.Ce2 d5 6.a3 Ne7 7.cd5 ed5 8.g3 a5 9.Ng2 c6 10.0—0 Te8 11.Cf4 Nd6 12. Cd3 Nf5 13.b3 Cbd7 14.a4 h5 15.f3 c5 16.Cb5 Nf8 17.Cf2 cd4 18.ed4 Tc8 19.Ta2 Cb8 20.Ca7 Tc7 21.Nf4 Td7 22.Te1 Te1 23. De1 Cc6 24.Cb5 Db6 25.Te2 Cd4 26.Cd4 Dd4 27.Da5 Nb4 28.Db5 Nc5 29.Ne3 Da1 30.Nf1 Ne3 31.Te3 Tc7 32.Rg2 Tc1 33. Te7 b6 34.h4 Db2 35.Ne2 Te1 36.a5 ba5 37.Db8 Rh7 38.De5 De5 39.Te5 g6 40.g4 hg4 41. Cg4 Cg4 42.fg4 Ng4, albul cedează.

Taimanov—Mititelu, Decin, 1975: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0—0 5.Cge2 d5 6.a3

Ne7 7.cd5 ed5 8.g3 a5 9.Ng2 c6 10.0—0 Cbd7 11.h3 Cb6 12. b3 Te8 13.a4 Nd7 14.g4 h6 15. Ta2 Nb4 16.Tc2 De7 17.Cg3 Nc3 18.Tc3 Ce4 19.Tc2 Cg3 20. fg3 Cc8 21.Df3 Ne6 22.Df4 Dd6? (Trebuia 22...Db4! urmat de Cc8—d6) 23.Te2! Df4 24.ef4 Cd6 25.Tfe1 g6 26.Te5 Rg7 27. Na3 Ce4 28.f5! Nd7 29.Ne4 Te5 30.de5 de4 31.Td1! Ne8 32.Nc5 b5 33.Rf2 gf5 34.gf5 ba4 35. ba4 Tb8 36.Re3 Tb3 37.Re4 Tc3 38.Td8 Tc5 39.Te8 Tc4 40.Rf3 Ta4 41.f6 Rg6 42.g4! Ta3 43. Re4 Ta4 44.Rd3 Ta3 45.Rc4, negrul cedează.

O altă cale de joc împotriva Variantei Rubinștein, mult agreată de fostul campion mondial Robert Fischer, este inițiată de mutarea 4...b6 prin care negrul urmărește să rezolve radical problema Nc8, dezvoltîndu-l fie la b7, de unde controlează cîmpul e4, fie mai agresiv la a6.

Arătam mai înainte că în Nimzoindiana negrul trebuie să joace foarte activ în centru și pe aripa damei, acțiunile sale distructive, prin c7—c5 și d7—d5, obligînd albul la mutări de apărare sau consolidare a poziției sale. În acest sens se pune întrebarea dacă 4...b6 nu acordă albului tocmai acel „respiro" de care are nevoie pentru a obține rapid prioritatea în centru.

Într-adevăr, după 5.Cge2 Nb7 6.a3! dacă 6...Nc3 7.Cc3! ideea fundamentală a Variantei Rubinștein se realizează integral, iar dacă 6...Ne7 7.d5! albul închide diagonala Nb7, obține un avantaj de spațiu considerabil și, pe lîngă toate acestea, va ocupa cîmpul e4 imediat și fără nici o dificultate, jucînd e3—e4!

Iată de ce mutarea 4...b6 trebuie legată neapărat de o continuare foarte activă, adică 5.Cge2 Na6! atacînd pionul c4. Acum continuarea 6.a3 nu mai are aceeași eficacitate, deoarece urmează 6...Nc3 7.Cc3 d5! și profitînd de faptul că albul nu-și permite să piardă perechea de nebuni schimbînd la d5, deoarece ar contraveni ideii sale de bază, negrul începe să preseze cu insistență asupra pionului c4.

Într-o partidă cu Addison din campionatul S.U.A., 1966, Fischer a reușit chiar să cîștige acest pion, după: 8.b3 0—0 9.a4 Cc6 10.Nb2 dc4 11.bc4 Ca5 12.Cb5 c6 13.Ca3 De7! 14.Dc2 c5 15.Ne2 (Aflat sub presiune, albul nu reușise să-și termine dezvoltarea figurilor) 15...cd4 16.ed4 Tfc8 17.0—0 Tc6! 18. Nf3 Cd5 și pionul c4 nu mai poate fi apărat!

Și astfel, după 5...Na6, ca să apere pionul c4, albul se vede silit să deplaseze calul de la e2 renunțînd practic la ideea lui Rubinștein. După orice mutare a calului, negrul recîștigă timpul pierdut prin 4...b6 și

poate reveni la ideea sa de bază, constînd în atacarea prin c7—c5 şi d7—d5 a centrului alb, de exemplu: 5.Cge2 Na6 6.Cf4 0—0 7.Nd3 c5! sau 5. Cge2 Na6 6.Cg3 Nc3! 7.bc3 d5!

Să urmărim o partidă deosebit de instructivă în care negrul, sub bagheta lui Fischer, ne oferă o imagine grăitoare a posibilităţilor sale în această variantă.

Portisch—Fischer, Santa Monica, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cc3 Nb4 4.e3 b6 5.Cge2 Na6 6.Cg3 Nc3! 7.bc3 d5 8.Df3 0—0 9.e4 de4! 10.Ce4 Ce4 11.De4 Dd7! 12.Na3 Te8 13.Nd3 f5 14. Da8 Cc6 15.De8 De8 16.0—0 Ca5 (Pionul c4 nu mai are apărare) 17.Tae1 Nc4 18.Nc4 Cc4 19.Nc1 c5! (Ca să se demonstreze ciştigul în acest final este nevoie neapărat de măiestria şi ambiţia unui R. Fischer) 20.dc5 (Sau 20.d5 e5!) bc5 21. Nf4 h6! 22.Te2 g5 23.Ne5 Dd8 24.Tfe1 Rf7 25.h3 f4 26.Rh2 a6 27.Te4 Dd5 28.h4 Ce3 29.T1e3 fe3 30.Te3 Da2 31.Tf3 Re8 32. Ng7 Dc4 33.hg5 hg5 34.Tf8 Rd7 35.Ta8 Rc6, albul cedează.

Revenind la poziţia de pe diagramă după 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3, negrul poate să prevină Varianta Rubinştein atacînd imediat prin 4...c5! centrul albului. Este cu siguranţă forma de exprimare cea mai consecventă a planului său de ansamblu.

Dar odată lansat pe această cale, socotelile trebuie astfel făcute încît manevra distructivă să se poată continua mai departe. După 5.Cge2, la mutări pasive ce par cît se poate de naturale ca 5...0—0 sau 5... Cc6, el intră imediat în dezavantaj: 5...0—0 6.a3! Nc3 7. Cc3 sau 5...Cc6 6.d5!

Înţelegerea insuficientă sau greşită a necesităţilor imediate ale unei poziţii conduce la pierderi de timp şi, odată cu aceasta, la pierderea contactului cu planul corect de joc, iar în final la o inferioritate ireparabilă.

Cum poate continua asaltul negrului în centru?

Există mai multe asemenea posibilităţi între care vom menţiona două, adică: 5.Cge2 cd4 6.ed4 d5! 7.a3 Ne7 8.c5 b6! 9.b4 0—0 10.g3 a5! urmărind să disloce structura pionilor albi, sau 5.Cge2 d5 6.a3 Nc3 7.Cc3 cd4 8.ed4 dc4 9.Nc4 Cc6 10.Ne3 0—0 11.0—0 b6 12.Dd3 Nb7 şi se vede că negrul urmăreşte să blocheze şi să atace pionul izolat d4.

Ghiţescu—Bolbochan, Havana, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cc3 Nb4 4.e3 c5 5.Cge2 cd4 6. ed4 d5 7.c5 0—0? 8.a3 Nc3 9. Cc3 b6 10.Ne2 a5 11.0—0 bc5 12.dc5 Cc6 13.Ng5 De7 14.Tc1 Tb8 15.Ca4 h6 16.Nh4 e5 17. Cb6 Ne6 18.Te1 Tfd8 19.Nd3 g5 20.Ng3 Cd7 21.Cd7 Nd7 22. Dh5 Df6 23.h4 e4 24.Nc2 Tb2

25.Na4 Te8 26.hg5 hg5 27.Tb1 Tb1 28.Tb1 Rg7 29.Dd1 Th8 30.Dd5 Dh6 31.Ne5 Ce5 32.De5 f6 33.De7 Rg6 34.De4 Rg7 35. De7 Rg6 36.Nc2 Nf5 37.Nf5 Rf5 38.g4! Rf4 39.De3 Rg4 40. De4, negrul cedează.

c. VARIANTA MODERNĂ:
4.e3 c5 5.Cf3



În poziția din diagramă plasarea calului la f3 (în loc de e2) face ca, din punctul de vedere al albului, ideile specifice Variantei Rubinștein să-și piardă cu desăvîrșire valabilitatea. Considerațiile de ordin strategic și tactic care fundamentează rațiunea acestei continuări sînt următoarele:

— Calul ocupă la f3 o poziție mai naturală, vizînd cîmpurile centrale d4 și e5.

— Flancul regelui se dezvoltă rapid, întrucît Nf1 poate fi scos imediat în joc.

— Negrul nu poate încă mobiliza rapid forțe suficiente pentru a ocupa și conserva cîmpul e4.

Problema cea mai stringentă pusă negrului spre rezolvare este aceea de a adapta noilor condiții planul său de joc cunoscut. În cadrul acestui plan, mutarea 5...d5! constituie o verigă importantă și ea pune pe loc în evidență două particularități ale variantei, cu o pondere însemnată în desfășurarea viitoare a evenimentelor:

— Albul nu mai poate juca in spiritul variantei Sämisch, deoarece acum după 6.a3 Nc3 7.bc3 Cc6 8.cd5 ed5 poziția calului la f3 împiedică ocuparea centrului prin manevra f2—f3 și e3—e4, așa cum a fost întîlnită în partida Botvinnik—Capablanca, Amsterdam, 1938.

— Mai devreme sau mai tîrziu albul va fi obligat să dezvolte Nf1 la e2 sau d3 acceptînd pierderea unui timp după d5:c4.

De cîteva decenii „varianta modernă" se joacă frecvent în concursuri. Ea a fost și este în continuare un obiect de studiu și experimentări practice pentru numeroși maeștri de șah, ceea ce a condus la forme numeroase și variate în care pot fi aplicate ideile sale fundamentale.

De aceea ne vom mărgini studiul la o singură variantă, și anume 5...d5 6.a3 Nc3 7.bc3

0—0 8.Nd3 dc4 9.Nc4, capabilă să exprime în esență modul în care se dezvoltă mai departe planurile de joc ale albului și negrului.



Poziția din diagramă permite un prim bilanț. Cu prețul unui timp (Nf1—d3—c4) albul a obținut perechea de nebuni, a scăpat de pionul slab c4 și a înlăturat pionul d5 care ținea sub control cîmpul critic e4. Eforturile sale vor fi orientate în continuare pentru a realiza și a doua parte a planului de joc, ocuparea centrului prin e3—e4. Pînă acum, prin acțiunile sale distructive negrul a reușit să păstreze echilibrul în centru, iar prin cîștigarea unui timp să anuleze practic avantajul primei mutări, dar prețul plătit pentru aceste realizări (perechea de nebuni) nu-i lasă în continuare nici un răgaz.

În două mutări (7.Nd3 sau 7.Dc2 sau 7.De2 și 8.e4) albul amenință să ocupe centrul activizîndu-și nebunii, iar negrul trebuie să găsească o modalitate de joc care să se opună acestei amenințări, să-i asigure dezvoltarea Nc8, ca și un contrajoc activ în centru și pe aripa damei. În linii mari, negrul are la dispoziție două asemenea modalități:

— Să sporească presiunea asupra pionului d4 prin 9...Cc6 10.0—0 Dc7 11.Nd3 e5! ceea ce conduce la un joc echilibrat, dar foarte rafinat, care necesită o cunoaștere de amănunt a subtilităților strategice și tactice ale poziției, deci o laborioasă muncă analitică și o repetată aplicare practică a cunoștințelor acumulate.

— Să fiancheteze nebunul la b7, luînd sub control cîmpul critic e4 și desigur că, în acest caz, Cb8 va fi dezvoltat la d7, adică: 9...Cbd7 10.0—0 b6 11.De2 Nb7.

În paginile cărților de teorie a deschiderilor se vor întîlni numeroase variante, dar ele reprezintă în fond exprimări diferite ale ideilor fundamentale expuse. Exemplele ce urmează pot furniza o imagine sugestivă asupra modului în care aceste idei sînt dezvoltate mai departe în jocul de mijloc.

Planinci—Hug, Imperia, 1976: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4. e3 c5 5.Cf3 d5 6.Nd3 0—0 7. 0—0 Cc6 8.a3 Nc3 9.bc3 dc4 10.Nc4 Dc7 11.De2?! e5 12.d5

e4! 13.dc6 Ng4! 14.Db2 Nf3! 15. gf3 ef3 16.h3 Cg4! 17.hg4 Dc8 18.Td1 Dg4 19.Rf1 Dc4 20.Re1 Tad8 21.cb7 Df1! 22.Rf1 Td1 mat.

Najdorf—Unzicker, Santa Monica, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0—0 5.Nd3 d5 6.Cf3 c5 7.0—0 Cc6 8.a3 Nc3 9.bc3 dc4 10.Nc4 Dc7 11.Nd3! e5 12.Dc2 Te8 13.de5 Ce5 14. Ce5 De5 15.f3! Ne6 16.Te1 Tad8 17.Tb1 Dd5! 18.Nf1 Nf5! 19.e4 Ce4!! 20.Db3! Cc3! 21. Te8 Te8 22.Dd5 Cd5 23.Tb7 Rf8 24.Rf2 Te7 25.Tb8 Te8 26. Tb7 Te7, remiză.

Ultimele decenii au consacrat tendința accentuată de dinamizare a jocului mai ales din punctul de vedere al negrului. Avantajul mutării este stînjenitor și cu prețul unor abateri de la principiile clasice sînt promovate insistent idei noi, care permit o dezvoltare rapidă a forțelor, anihilînd sau diminuînd avansul inițial al albului.

Am întîlnit această manieră de joc în Varianta Cigorin din Gambitul Damei (1.d4 d5 2.c4 Cc6) și o regăsim în Varianta Ragozin din Nimzoindiană: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 Cc6!

Negrul urmărește în primul rînd să-și mobilizeze rapid forțele. Prin d7—d6 și e6—e5 sau 5.Cf3 d5 6.Nd3 0—0 7.a3 dc4 8.Nc4 Nd6! urmat de e6—e5 el deschide diagonala Nc8 și își încheie dezvoltarea figurilor. Această variantă atrăgătoare trebuie însă aplicată cu multă prudență și atenție. Pionul c7 rămîne multă vreme în poziția sa inițială și negrul devine vulnerabil pe coloana „c" asupra căreia, după plasarea unui turn la c1, albul va exercita o presiune persistentă.

d. VARIANTA 4.Dc2



Într-un comentariu, fostul campion mondial Alehin aprecia 4.Dc2 drept cel mai principial mijloc de combatere a Nimzoindianei. Într-adevăr, dama albă apără calul din c3, ia sub control cîmpul e4 și în același timp eliberează cîmpul d1 pentru unul din turnuri. Pentru moment însă pionul d4 rămîne neapărat. Atacurile negrului asupra acestui pion prin 4...c5! sau chiar prin mutarea „cigoriniană" 4...Cc6 au o eficacitate mai mare și vor determina modificări substanțiale în

însăşi concepţia de joc a albului.

Desigur, controlul cîmpului critic e4 rămîne în continuare un obiectiv esenţial, dar elementul strategic care se evidenţiază cu pregnanţă după 4.Dc2 şi direcţionează jocul albului este coloana „d". Planul de ansamblu al negrului, aşa cum a fost arătat în paginile anterioare, nu se modifică în esenţă, dar el va trebui adaptat noilor cerinţe strategice şi tactice. Albul ameninţă să joace imediat 5.e4, iar această ameninţare se poate preveni prin opoziţia în centru, adică 4...d5, sau prin contraatacul asupra pionului d4, adică 4...c5 sau 4...Cc6.

Ne vom opri în primul rînd asupra mutării 4...d5 prin care negrul, în spiritul Gambitului Damei, realizează o opoziţie directă în centru, blochează coloana „d" şi aruncă, în treacăt, ameninţarea tactică 5...dc4 urmat de 6...b5!

Jocul pare să capete caracterul specific deschiderilor închise, dar poziţia avansată pe cîmpul b4 a nebunului negru creează motive de ordin strategic şi tactic care împiedică această posibilitate. Acest lucru se poate constata imediat dacă albul joacă 5.a3. Acum, după 5...Ne7? 6.Ng5 survine într-adevăr Gambitul Damei, dar cu doi timpi mai puţin pentru negru (a3 şi Dc2). De aceea el este obligat să joace 5...Nc3 6.Dc3, cedînd perechea de nebuni aparent fără nici o compensaţie. În realitate, există o asemenea compensaţie, dar nu de ordin strategic, ci tactic şi ea salvează varianta din punctul de vedere al negrului. Atacînd cu tempo dama şi pionul d4, negrul reuşeşte să ţeasă o serie de complicaţii tactice care pot echilibra şansele, de exemplu: 6...Ce4 7.Dc2 c5 8.dc5 Cc6 9.Cf3 Da5 10.Cd2 Cd4 11.Dd3 e5 12.b4 Da4 13.Ta2 Nf5 14.cd5 Cc5 15.Dc3 Ce4 sau 6...Ce4 7.Dc2 Cc6 8.Cf3 e5! 9.e3 Nf5 10.Db3 Ca5 11.Da4 c6 12.cd5 Dd5 etc. şi se vede limpede că jocul nu are nici pe departe un caracter închis. Principial este ca negrul să profite imediat de ocazia oferită şi să atace pionul d4 prin 4...c5!

Spre deosebire de toate celelalte variante analizate, de această dată albul nu se mai ambiţionează să apere pionul d4 ci joacă consecvent 5.dc5! deschizînd coloana „d" pe care turnul său va exercita o dominare poziţională de durată.

Să analizăm succint poziţia care survine după 5.dc5!

Aparent, negrul se află într-o situaţie grea, deoarece:

— Nebunul din c8 este încă lipsit de perspective.

— Nebunul din b4 are de făcut o alegere tristă: să schimbe la c3 (ceea ce lasă albului perechea de nebuni) sau

să ia pionul c5, pierzînd un timp.

— După deschiderea coloanei „d" cîmpul d6 își evidențiază slăbiciunea, iar mutarea eliberatoare d7—d5 este dificil de realizat.

Negrul trebuie totuși să treacă peste aceste dificultăți, să-și dezvolte figurile, să realizeze d7—d5 și, desigur, să nu cedeze în lupta pentru cîmpul e4.

Principalul neajuns al albului este nedezvoltarea. Tot flancul regelui se găsește în poziția inițială, iar negrul va profita de această situație alegînd calea cea mai scurtă prin care să-și îndeplinească planul propus. O asemenea cale ingenioasă este manevra Cb8—a6—c5 vizînd cîmpul critic e4. Dar iată că după 5...Ca6 6.a3! Nc3 7.Dc3 Cc5 8.f3! tot planul său este dat peste cap. Albul a rămas cu perechea de nebuni și nu mai poate fi împiedicat să ocupe centrul prin e2—e4 și să obțină un avantaj zdrobitor. Lecția este aspră, dar nu lipsită de învățăminte.

Trebuie oare negrul să renunțe definitiv la un plan atît de ispititor? Desigur că nu, este necesar doar ca ideea să fie perfecționată, așteptînd ca albul să-și dezvolte mai înainte calul la f3, de exemplu: 5...0—0! 6.Cf3 Ca6! 7.a3 Nc3 8. Dc3 Cc5 și deodată aspectul jocului se schimbă, iar alegerea este acum dificilă pentru alb.

Ce trebuie să facă albul mai întîi? Dacă avansează pe flancul damei prin 9.b4 lasă nedezvoltat flancul regelui și poate urma 9...Cce4 10.Dc2 a5! 11. Cd2 (Sau 11.Tb1 ab4 12.ab5 d5!) 11...Cf2! 12.Rf2 Cg4 13.Rg3 f5 14.Cb3 Dc7 15.Nf4 e5 16. Ng5 d5! cu atac foarte puternic. Dacă își dezvoltă mai întîi flancul regelui prin 9.e3, atunci după 9...a5! trebuie să renunțe la toată acțiunea de pe aripa damei.

Cel mai bine este ca după 5...0—0 să amîne și el scoaterea în joc a calului din g1, făcînd o altă mutare utilă planului său de ansamblu, de exemplu: 6. Nf4! Poate urma 6...Nc5 7.Cf3 Cc6 8.e3 d5! 9.Td1 Da5 10.a3 Td8! cu un joc echilibrat în spiritul ideilor pe care și le-au propus albul și negrul.

Smîslov—Aiarpetov, Moscova, 1948: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cc3 Nb4 4.Dc2 d5 5.cd5 Dd5 6.Cf3 0—0 7.Nd2 Nc3 8.Nc3 Ce4 9.e3 Cc3 10.Dc3 Cc6 11. b4! e5 12.de5 Ng4 13.Nc4 De4 14.b5 Nf3 15.gf3 Df3 16.Tg1 Ce7 17.e6 f6 18.Td1 Tad8 19. Td7! Dh5 20.Db4! Tfe8 21.De7!! Te7 22.Td8 Te8 23.e7 Rh8 24. Ne6 Db5 25.Nf7 Db1 26.Re2 Db5 27.Rf3 Df5 28.Rg2, negrul cedează.

2. INDIANA DAMEI:
1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6!



Fără îndoială că unul din scopurile urmărite de alb prin această deschidere este să evite Nimzoindiana care, după cum am văzut, oferă negrului un joc agresiv și periculos.

Într-adevăr, acum 3...Nb4 nu mai are același efect. Deși nu este o continuare rea (în definitiv se dezvoltă cu tempo nebunul din f8), negrul nu poate spera să obțină prea mult în deschidere, mai ales după 4. Cbd2! cu amenințarea 5.a3. Dar mutarea 3.Cf3 produce o impresie inițială de inconsecvență și pasivitate. De inconsecvență, deoarece nu participă direct și imediat la lupta pentru cîmpul critic e4, și de pasivitate, datorită lipsei de amenințare, care poate transfera inițiativa în mîinile negrului.

Pe diferite căi acesta va căuta să profite de ocazia oferită pentru a ataca cu mai multă eficiență pionii c4 și d4 sau pentru a obține prioritate în încleștarea de forțe din centrul tablei. Mai ales din acest punct de vedere șansele par a-i surîde, deoarece fianchetarea nebunului la b7, imposibilă după 3.Cc3 b6? 4.e4, devine acum perfect realizabilă.

În realitate, albul nu renunță nici pe departe la ocuparea cîmpului e4, ci doar amînă acest moment culminant al deschiderii, îl prepară cu minuțiozitate.

Pentru început trebuie încheiată dezvoltarea pe aripa regelui și de aici derivă două maniere diferite de continuare a jocului, legate nemijlocit de modul în care este dezvoltat nebunul din f1, adică prin g3 și Ng2 sau e3 și Nd3. Ne vom opri mai întîi la fianchetarea nebunului și constatăm că abia după 4.g3 Nb7 5.Ng2 intențiile ascunse ale albului încep a fi întrezărite. Întîlnirea celor doi nebuni pe diagonala a8—h1 va duce mai devreme sau mai tîrziu la schimbul lor, iar urmările acestui schimb vor fi mai curînd favorabile albului, din următoarele motive:

— Albul își poate mobiliza mai rapid forțele pe flancul damei pentru a valorifica slăbiciunile ce se formează în dispozitivul negrului după schimbul nebunilor, decît negrul pe cele de pe flancul regelui alb.

— După eliminarea Nb7, poate relua cu succes lupta pentru stăpînirea cîmpului e4.

— Regele poate fi pus imediat la adăpost de orice pericol, ceea ce îi permite albului să caute liniştit forma cea mai potrivită de dezvoltare care să-i asigure dominaţia în centru şi pe aripa damei.

Desigur, se pune întrebarea dacă albul are suficient timp să realizeze un plan mai lent sau, altfel spus, dacă negrul, profitind de iniţiativa sa iniţială, nu-i poate răsturna intenţiile subtile dar îndepărtate.

Pentru a avea succes, o asemenea încercare trebuie declanşată imediat, înainte ca albul să progreseze în dezvoltare şi ea urmează a cuprinde continuări care să nu se îndepărteze de la obiectivele fundamentale ce fac parte din programul de ansamblu al negrului, respectiv ocuparea cîmpului e4 şi atacarea pionilor albi c4 şi d4. Poziţia albului rezistă însă unor asemenea încercări imediate, de exemplu: 5...Ce4? 6.0—0 cu ameninţarea Cfd2 sau 5...d5 6.Ce5! şi pionul d5 este „legat" sau, în sfîrşit, 5...c5 6.d5! ed5 7.Ch4! şi albul îşi recîştigă pionul cu avantaj de spaţiu, toate aceste variante demonstrînd că planul său are şi o justificare tactică satisfăcătoare.

Dar ideile şi variantele prezentate nu trebuie să conducă la concluzii pripite privind posibilităţile negrului, ci doar la convingerea că în acţiunile acestuia este nevoie de o anumită ordine şi pregătire. Deocamdată albul continuă să nu aibă nici o ameninţare, controlul cîmpului e4 încă îi aparţine, aşa că negrul poate să-şi dezvolte fără nici o grijă figurile şi în primul rînd aripa regelui.

Ne vom opri asupra continuării 5...Ne7 care permite o trecere în revistă mai cuprinzătoare şi mai semnificativă a planurilor de joc. După 6.0—0 0—0 7.Cc3 (poziţia din diagramă) ne atrage atenţia un fe-



nomen important: în mod brusc, lupta pentru cîmpul e4 este redeschisă. Albul ameninţă 8.Dc2! urmat de e2—e4 şi negrul păstrează echilibrul poziţional numai dacă respinge această ameninţare. Destul de repede iniţiativa sa aparentă a luat sfîrşit şi iată-l pus în situaţia de a rezolva probleme

stringente de apărare a poziţiei sale. Justeţea strategiei albului în Indiana Damei este pe deplin confirmată.

Disputa pentru supremaţie în centru a atins un moment de apogeu, echilibrul este labil şi depinde nemijlocit de claritatea şi precizia cu care sînt aplicate planurile de joc. Ce continuări asigură negrului şanse egale în această dispută? Ar fi momentul să se treacă la atacul pionilor c4 şi d4, dar acest lucru încă nu este posibil.

Mutarea 7...d5 rămîne în continuare discutabilă, deoarece după 8.Ce5 nebunul de la b7 se va afla din nou în inferioritate faţă de oponentul său din g2. Mai departe, la momentul oportun albul provoacă schimbul pionilor pe cîmpul d5 şi desfăşoară fără dificultăţi o presiune constantă pe coloanele „c" şi „d", precum şi pe diagonala h1—a8 asupra pionului d5.

Nici atacul pe flanc prin 7...c5 nu se poate juca imediat, din cauza 8.d5! ed5 9.Ch4!, o mică combinaţie posibilă datorită faptului că Nb7 este neapărat, şi care oferă albului (după ce îşi va relua pionul prin cd5) avantaj de spaţiu şi controlul centrului. Dar la ideea atacului prin c7—c5 nu trebuie renunţat cu uşurinţă, deoarece el poate fi pregătit cu o mutare de mare fineţe 7...Dc8! Acum dama neagră apără Nb7 şi face posibil c7—c5. Mai mult decît atît, după un eventual schimb al nebunilor de cîmpuri albe, va ocupa locul nebunului din b7 rămas vacant, controlînd cu autoritate diagonala h1—a8.

În sfîrşit, am lăsat la urmă continuarea cea mai importantă a negrului, care constă în ocuparea neîntîrziată a cîmpului critic e4, prin 7...Ce4! Este pe deplin logic ca aşa, şi nu altfel, negrul să obţină şansele maxime de echilibrare a poziţiei. În definitiv, întreaga variantă exprimă direct sau mai subtil lupta pentru cîmpul e4. Acum, la 8.Dc2, urmează 8... Cc3 9.Dc3 (Sau 9.bc3 f5!) Ne4! şi se poate aprecia că poziţia este egală. Ambele părţi mai au de scos în joc cîte o figură pentru a-şi încheia dezvoltarea. Negrul nu a reuşit încă să joace c7—c5 sau d7—d5, însă a ocupat cîmpul e4, de unde poate fi alungat numai prin schimbul nebunilor, ceea ce ar provoca simplificări pronunţate ale poziţiei.

Polugaevski—Mecking, Lucerna, 1977: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3. Cf3 b6 4.g3 Nb7 5.Ng2 Ne7 6. 0—0 0—0 7.Cc3 Ce4 8.Ce4 (Polugaevski încearcă să aplice pe o cale mai directă ideea de bază a variantei, provocînd rapid schimbul nebunilor, pentru a valorifica uşoara superioritate pe care o capătă albul pe aripa damei. Dar, aşa cum se întîm-

plă adesea în Indiana Damei, simplificarea excesivă a poziției diminuează simțitor șansele practice de finalizare a acestei superiorități) 8...Ne4 9.Ce1 Ng2 10.Cg2 d5 11.Da4 Dd7 12.Dd7 Cd7 13.cd5 ed5 14.Nf4 Nf6 15. Tfd1 c5! 16.Ne3 Tfd8 17.Cf4 Cf8 18.dc5 d4 19.Nd2 bc5 20. Tac1 Ne7 21.Cd3 Cd7 (Desigur că deschiderea s-a terminat, dar infimul avantaj pozițional al albului a rămas intact, iar acum el s-ar fi putut mări dacă albul juca 22.b4! lăsînd negrul cu un pion slab pe cîmpul d4. Dar și marii maeștri pot face greșeli, iar mutarea din partidă dă posibilitate negrului să obțină în mod surprinzător chiar o ușoară inițiativă) 22. e3?! Tac8! 23.ed4 cd4 24.Tc8 Tc8 25.Rf1 f6 26.Tc1 Tc1 27. Nc1 Rf7 28.b3 Re6 29.Re2 g5! 30.Nd2 Rd5 31.Nb4 Nb4 32.Cb4 Rc5 33.Cd3 Rd5 34.g4 Ce5 35. f3 Cc6 36.Cf2 Cb4 37.a3 Cc2 38.Ce4 Re5 39.a4 Cb4 40.Cc5 Rd6 41.Cd3 Cd3 42.Rd3 Rc5 43. a5! Rb4 44.Rd4 Rb3 45.Rd5 Rb4 46.a6 Rb5 47.Re6 Ra6 48.Rf6 h6 49.Re5 Rb5 50.f4 gf4 51.Rf4 a5 52.Re3 Rc5 53.h4 Rd5 54. Rd3 Re5, remiză.

În exemplul prezentat ne-a interesat în primul rînd deschiderea, dar la fel de instructiv este modul magistral în care s-a jucat finalul (după 22. e3?!), ca și apetitul pentru luptă al celor doi parteneri.

Revenim la poziția din diagramă după 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 pentru a studia a doua modalitate prin care albul își poate dezvolta aripa regelui, adică: 4.e3 Nb7 5.Nd3.

De această dată albul joacă cu cărțile pe față, planul său de joc nu mai ascunde nici o subtilitate. Se vede imediat că el pregătește avansarea în centru a pionului „e" deschizînd în acest fel și diagonala nebunului din c1.

Dar poziția negrului nu are slăbiciuni, iar „mutarea în plus" a albului (e2—e3 și apoi e3—e4) îi permite să dezvolte fără nici o reținere jocul său distructiv în centru prin c7—c5 și d7—d5 ca în partida de mai jos:

Szabo—Euwe, Zürich, 1953: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.e3 Nb7 5.Nd3 Ne7 6.Cc3 c5! 7. 0—0 cd4 8.ed4 d5! 9.cd5 Cd5 10.Nb5 Nc6 11.Nc6 Cc6 12.Da4 Dd7 13.Cd5 Dd5 14.Ne3 0—0 15.Tfc1 b5 16.Da6 Cb4 17.Da5 Cd3 18.Tc2 Cb4 19.T2c1 Cd3, remiză.

3. INDIANA REGELUI: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6

Cu greu poate fi numită o deschidere care să întreacă sau măcar să egaleze popularitatea de care se bucură Indiana Regelui în competițiile contemporane. Care sînt cauzele acestei popularități?



În primul rînd este vorba de spiritul modern, deosebit de activ care animă aproape toate variantele posibile.

În al doilea rînd, în Indiana Regelui ideile de joc îmbracă forme numeroase, permit variaţii felurite, dînd astfel frîu liber imaginaţiei creatoare.

În sfîrşit, ideile principale după care se dezvoltă jocul negrului sînt simple şi directe, uşor de înţeles.

În Indiana Regelui, principiile fundamentale ale jocului cu centru reţinut îşi găsesc forma cea mai tipică de aplicare. Din acest punct de vedere poziţia din diagramă vorbeşte de la sine. Albul a fost lăsat să ocupe nestingherit centrul tablei, inclusiv cîmpul critic e4. Pionii c4, d4 şi e4, cărora li se poate alătura şi pionul f2, pot fi bine susţinuţi de figurile uşoare şi reprezintă o mare forţă dinamică.

Superioritatea de spaţiu a albului este deocamdată covîrşitoare, dar pionii care au înaintat cu hotărîre nu mai au nici o cale de întoarcere. Este evident că albul trebuie să se orienteze către un joc agresiv, în care pionilor săi centrali le este destinat un rol important.

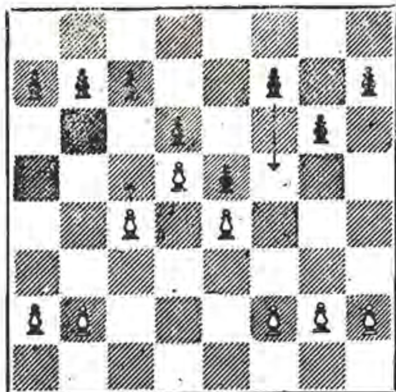
În acest timp negrul stă la pîndă. El a avansat în centru doar pionul „d" (centru retras) şi a fianchetat nebunul la g7 de unde, la fel ca în Varianta Dragonului din Apărarea Siciliană, exercită o presiune puternică pe diagonala h8—a1, vizînd cu caracter imediat cîmpurile centrale e5 şi d4, iar într-o perspectivă mai îndepărtată, flancul damei. Contralovitura negrului se bazează pe distrugerea centrului alb prin e7—e5 sau c7—c5.

Oricare din aceste atacuri asupra pionului d4 provoacă imediat modificări substanţiale în structura pionilor sau, mai curînd, formarea unor structuri specifice, care dau o orientare distinctă planurilor după care îşi vor desfăşura în continuare jocul albul şi negrul.

NEGRUL ATACĂ PIONUL d4 PRIN e7–e5

În cazul în care albul blochează centrul jucînd d4—d5, se formează structura de pioni reprezentată în diagrama din pag. 171.

Ce ne dezvăluie această poziţie?



În primul rînd că pionii c4, d5 și e4 alcătuiesc un „vîrf de săgeată" care a pătruns în dispozitivul negrului. Albul păstrează avantajul inițial de spațiu, iar pionul înaintat la d5 limitează posibilitățile de dezvoltare a figurilor negre.

Nici o coloană pentru turnuri nu este deocamdată deschisă, dar configurația pionilor pune în evidență două străpungeri posibile: c4—c5, care va deschide coloana „c", și f7—f5, care va deschide coloana „f".

Dar cele două străpungeri amintite au semnificații mult mai profunde. Mutarea f7—f5 marchează momentul în care negrul reia impetuos lupta pentru cîmpul critic e4. El nu se teme de schimbul pionilor pe cîmpul f5 și intenționează chiar ca după ef5 să reia cu pionul „g", ceea ce îi asigură controlul cîmpului e4 și posibilitatea de degajare a Ng7 prin avansarea pionului „e".

Iată deci cele trei obiective precise urmărite de negru prin străpungerea f7—f5: atacul cîmpului critic e4, degajarea Ng7 și deschiderea coloanei „f". După f7—f5, caii negri se vor plasa la f6 și c5 (prin manevra Cb8—d7—c5 sau Cb8—a6—c5), continuînd atacul punctului e4.

În sfîrșit, mai trebuie evidențiat un cîmp a cărui importanță crește odată cu deschiderea coloanei „f". Este vorba de cîmpul f4 care poate deveni un suport avansat pentru figurile negre. Un cal plasat pe cîmpul f4 prin manevra Cf6—h5—f4 exercită o presiune puternică și nu poate fi alungat decît prin slăbirea simțitoare a aripei regelui.

Din cele arătate putem desprinde concluzia că negrul desfășoară un joc agresiv în centru și pe flancul regelui, bazat pe străpungerea f7—f5.

Să revenim la poziția din diagramă. Analizînd perspectivele albului, ne aflăm de această dată în cunoștință de cauză privind planul de joc și amenințările negrului.

Ideea strategică de bază rămîne desigur străpungerea prin c4—c5, după care deschiderea coloanei „c" și slăbirea pionului d6 creează calea de penetrare a poziției negrului pe flancul damei. De cele mai

multe ori înaintarea pionului „c" trebuie susţinută cu ajutorul pionului „b" (b2—b4), de unde tragem concluzia că atunci cînd albul îşi axează jocul pe străpungerea c4—c5, el trebuie să facă rocada mică, asumîndu-şi riscurile ce decurg ca urmare a atacului violent desfăşurat de negru pe aripa regelui.

Această manevră de joc caracterizează „Varianta clasică" din Indiana Regelui, iar exemplele ce urmează oferă o imagine a modului în care se confruntă ideile de joc ale albului şi negrului în cadrul unor partide practice.

Barcza—Ciocâltea, Bucureşti, 1953: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Cf3 0—0 6.Ne2 e5 7.0—0 Cbd7 8.d5 Cc5 9.Dc2 a5! 10.Ce1 b6 11.Ne3 Ce8 (Privite prin prisma ideilor fundamentale arătate anterior, toate mutările de pînă acum ale celor doi parteneri se explică fără nici o dificultate. Negrul şi-a plasat un cal la c5 atacînd pionul e4, iar cu 9...a5! i-a asigurat pentru o vreme această poziţie activă. În sfîrşit, prin 11...Ce8 se pregăteşte să execute fără întîrziere mutarea cheie a planului său de joc, f7—f5. Pe de altă parte, albul şi-a încheiat dezvoltarea figurilor, dar înainte de a porni la realizarea planului poziţional pe aripa damei (a2—a3, b2—b4 şi c4—c5) trebuie să-şi regrupeze forţele şi să pregătească modalitatea optimă prin care barează atacul negrului pe aripa regelui. Prin 10.Ce1 el eliberează pionul „f" şi pregăteşte mutarea Ce1—d3, urmărind să schimbe puternicul cal negru de la c5) 12.Dd2 f5 13.ef5 gf5! 14.f4 Cf6 15.Cd3 Cd3 16.Dd3 e4 17.Dd2 Cd7 18.Cb5 Cc5 19.Nd4 Nd7 20.Ng7 Rg7 21.Cd4 Df6 22. De3 Rh8 23.b3! (În seria de zece mutări care a urmat, manevrele albului şi negrului au urmărit valorificarea maximă a elementelor strategice oferite de poziţie, ca şi plasarea figurilor pe cîmpurile cele mai potrivite, înainte de a se trece la faza decisivă a partidei. Albul a schimbat nebunul din g7 şi a ocupat cîmpul d4, dar dama nu este niciodată un bun blocheur pentru pionii liberi. Negrul, pe de altă parte, şi-a reluat în stăpînire cîmpul c5 şi a eliberat coloana „g" pentru turnuri. O remarcă specială necesită ultima mutare a albului 23.b3! care pregăteşte realizarea întîrziată dar nu mai puţin eficientă a atacului pe aripa damei. Ar fi fost greşit direct 23.a3? a4! după care flancul damei se blochează definitiv!) 23...Tg8 24.Tad1 Dg7!? 25.Tf2 Df6 26.a3 a4! 27.b4 Cb3 28.Nf1 Cd4 29.Dd4 Dd4 30.Td4 Tg6 31.Tc2 Tb8! (Timpul pierdut inutil la mutarea 24 se resimte în întreg finalul, dar Ciocâltea găseşte mereu mij-

loace active prin care să întîrzie sau să împiedice mutarea c4—c5. Acum la 32.c5 ar urma 32...bc5 33.bc5 dc5 34.Tc5 Tb1. Este de remarcat faptul că datorită unui joc corect, logic şi consecvent ideile principale ale variantei de deschidere alese sînt prezente şi în final) 32.Rf2 Th6! (O nouă mutare ingenioasă prin care albul este silit să-şi slăbească şi mai mult coloana „g") 33.h3 Tg6 34.Tc3 Tbg8 35.Td1 h5 36.h4 c6! (O ultimă „poantă de final" care egalează complet poziţia) 37. dc6 Nc6 38.g3 Te6 39.Te3 Rg7 40.Tb1 Td8 41.Ne2 Ne8 42.Td1 Tc8 şi după o lungă luptă de uzură în acest final echilibrat, partida s-a terminat remiză.

Euwe—Ghiţescu, Leipzig, 1960: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.g3 Ng7 4.Ng2 d6 5.Cc3 0—0 6.e4 Cbd7 7.Cge2 e5 8.d5 a5! 9.0—0 Cc5 10.h3 Ce8 11.Ne3 f5 12.ef5 gf5 13.f4 e4 14.Dd2?! (Faţă de varianta jucată în partida Barcza—Ciocâltea, albul şi-a mobilizat mai rapid forţele, dar preţul plătit, slăbirea gravă a cîmpului d3, este prea mare şi va fi drastic folosit de negru. În orice caz, în loc de mutarea „şablon" 14.Dd2, trebuia luată în considerare tocmai valorificarea maximă a timpului cîştigat, printr-o frumoasă variantă de atac sugerată de Ghiţescu, 14.Cd4 Cf6 15.g4! fg4 16.f5! gh3 17.Nh3. Acum, surprinzător de repede, negrul capătă atac decisiv) 14...h5 15.Rh2 h4 16.Nd4 hg3 17.Cg3 Tf7 18.Cce2 Nd4 19.Cd4 Dh4 20.Cc2 Tg7 21. Ce2 Cf6 22.Ce3 Cd3 23.Cd4 Cg4! 24.Cg4 fg4 25.De3 g3 26. Rg1 Nh3 27.De4 Ng2 28.Rg2 Dh2 29.Rf3 Cc5 30.Dc2 g2 31. Tg1 Dh3 32.Re2 Tae8 33.Rd1 De3 34.Ce2 Ce4 35.a4 Cf2 36. Re1 Ch3, albul cedează.

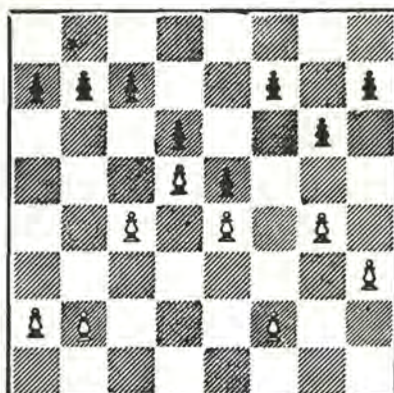
Neîndoielnic că această manieră de joc poziţional nu convine albului şi, în orice caz, nu îi oferă posibilitatea de a valorifica îndeajuns superioritatea sa de spaţiu şi dezvoltare. Manevrele pe flancul damei cer timp, în vreme ce planul negrului, schematic şi direct, se derulează aproape automat. Dacă albul îşi pune problema să aplice alte metode de joc, atunci fundamentarea strategică şi tactică a acestora trebuie căutată tot în structura de pioni specifică, reprezentată în prima diagramă din pag. 174.

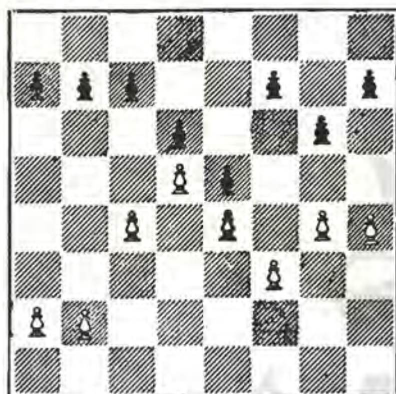
În faţa albului se pun spre rezolvare următoarele două probleme esenţiale:

— Să atenueze şocul provocat de mutarea f7—f5.

— Să dea un caracter agresiv jocului său pe flancul regelui, adică tocmai pe suprafaţa de tablă spre care se îndreaptă toate planurile şi speranţele negrului.

Odată reţinute aceste două obiective fundamentale, atrage imediat atenţia faptul că avan-





sarea unui pion la „g4" corespunde pe deplin orientării noi pe care albul tinde să o dea jocului. Desigur că avansarea pionului „g" urmează a fi sprijinită de un alt pion, respectiv de pionul „f" sau de pionul „h", şi ajungem astfel la una din schemele de atac reprezentate în diagramele alăturate, care în literatura şahistă sînt cunoscute sub numele creatorilor lor, respectiv Atacul Sämisch (f2—f3 şi g2—g4) şi Atacul Makogonov (h2—h3 şi g2—g4).

Întreaga concepţie, spiritul poziţiei diferă mult faţă de varianta clasică analizată anterior. Acţiunile nu mai sînt strict delimitate, albul pe flancul damei şi negrul pe flancul regelui, ci cuprind treptat întreaga suprafaţă a tablei. Albul va face de această dată rocada mare, pentru a-şi arunca apoi toate forţele pe flancul regelui. Atacul său ţinteşte în prima fază deschiderea unei coloane („g" sau „h") asociată eventual cu schimbul nebunilor de cîmpuri negre. Plasarea turnurilor şi a damei pe coloanele „g" şi „h", iar dacă se poate ocuparea cu o figură a cîmpului e4, conturează poziţia sa de atac ideală.

Împotriva acestui plan agresiv negrul trebuie să riposteze prin mijloace care să-i asigure în permanenţă un contrajoc satisfăcător. În acest sens, el va căuta să deschidă o cale de acces pe aripa damei, de cele mai multe ori coloana „c", prin c7—c6, după care albul nu mai poate acţiona nestingherit, ci este obligat să caute şi mutări de apărare ale propriului rege.

Mutarea f7—f5 rămîne în continuare o necesitate strategică, dar şi principala lovitură tactică prin care negrul atacă centrul şi deschide linia „f". De această dată însă, momentul efectuării mutării f7—f5 trebuie ales cu deosebită grijă şi

în orice caz precedat de o evaluare exactă a riscurilor asumate ca urmare a deschiderii coloanei „g". De cele mai multe ori, mai ales în Atacul Sämisch, mutarea f7—f5 se joacă înainte ca albul să fi înaintat pionul „g", ceea ce conferă desigur o siguranță mai mare negrului, ca și posibilitatea de a bloca eventual aripa regelui prin f5—f4.

În general, jocul cu rocada pe flancuri diferite pune probleme complexe cu caracter tactic, necesitînd pe lîngă o profundă înțelegere a poziției, o mare precizie a calculului și inventivitate. Pasivitatea este exclusă, iar erorile privind elementele strategice sau tactice fundamentale ale poziției, cum ar fi pierderea controlului asupra cîmpului critic e4, renunțarea la mutarea f7—f5, pierderi inutile de timp etc. sînt întotdeauna sever pedepsite.

Exemplele ce urmează sînt alese astfel încît să ilustreze într-un mod sugestiv și să completeze ideile generale expuse.

Gheorghiu—Gligorici, Havana, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3. Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.f3 0—0 6. Ne3 e5 7.d5 Ch5 8.Dd2 f5 9. 0—0—0 (O primă fază a deschiderii a luat sfîrșit și, după cum vedem, negrul a reușit să joace mutarea f7—f5 înainte ca albul să avanseze la g4. Acționînd însă numai pe aripa regelui, a omis să joace c7—c6 pentru a deschide căi de acces asupra regelui alb, aflat acum în deplină siguranță) 9...Cbd7 10.Nd3 Cdf6 11.ef5! Nf5?! (În orice caz trebuia 11...gf5, deși după 12.Cge2 urmat de h2—h3 și g2—g4 albul nu poate fi împiedicat să ia în stăpînire cîmpul critic e4) 12.Cge2 Dd7 13. g4! Nd3 14.Dd3 e4 15.Ce4 Ce4 16.gh5 Cc5 17.Nc5 dc5 18.hg6 (Ca urmare a unei orientări greșite în deschidere, negrul a pierdut doi pioni, cîmpul e4 și se află acum într-o situație fără speranță. Încercările sale combinative de ultim moment au fost respinse cu ușurință de Gheorghiu, care își realizează în continuare avantajul fără probleme deosebite) 18...Tae8 19.gh7 Rh8 20.Cc3 Nh6 21.Rb1 Te3 22.Dg6 Dg7 23.Thg1 Tff3 24.d6! cd6 25.Td6 Tf8 26.Cd1 Tef3 27.Dg7 Ng7 28.Tg5 b6 29. a4! Rh7 30.a5 Nd4 31.ab6 ab6 32.Tb6 Te8 33.Tg2 Te4 34.Tc6 Th3 35.Td2 Rg7 36.Cc3 Te1 37. Rc2 Rf7 38.Cb5 Ne3 39.Td7 Re8 40.Tb7 Te2 41.Rb1, negrul cedează.

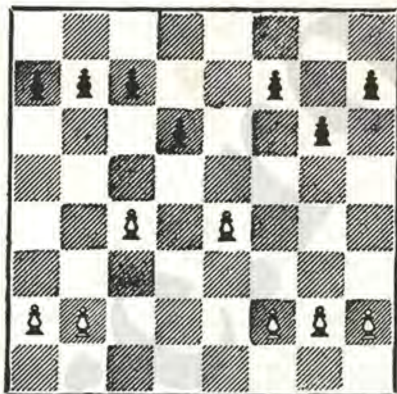
Petrosian—Ciocâltea, București, 1953: 1.d4 Cf6 2.c4 d6 3. Cc3 e5 4.d5 g6 5.e4 Ng7 6.f3 0—0 7.Ng5 h6 8.Ne3 c6! (Numai deschiderea jocului pe aripa damei poate echilibra șansele) 9.Dd2 Rh7 10.g4 Ce8 11.h4 a6 12.Cge2 b5! (Albul și-a construit configurația optimă de atac pe aripa regelui, dar contrajocul negrului pe flancul opus și în centru îl silește fie să rămînă cu regele în centru,

fie să blocheze aripa regelui făcînd apoi rocada mică. Petrosian nu şi-a asumat riscul atacului cu orice preţ şi a ales cea de a doua alternativă) 13. h5 g5 14.dc6 bc4 15.Cg3 Cc6 16.Nc4 Cd4 17.0—0 Cc7 (Scăpat de sub presiune, negrul joacă cu dezinvoltură, pregătind eliberarea totală a poziţiei sale) 18.Tac1 Ne6 19.Cce2 d5! 20.ed5 Cd5 21.Cd4 Ce3 22.De3 Dd4 23.Dd4 ed4 24.Tfe1 Nc4 25.Tc4 d3 26.b3 Tac8 27.Td1 Tc4 28.bc4 Td8 29.Rf1 Ne5 30. Ce4 Nf4 31.c5 Rg7 32.c6, remiză.

Larsen—Westerinen, Helsinki, 1969: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.h3 0—0 6. Ne3 e5 7.d5 Cbd7 8.Cf3 Cc5 9. Cd2 a5 10.g4 c6! 11.Ne2 cd5 12. cd5 Nd7 13.h4 Ce8 14.a4 f5 15. h5 Ca4 16.Ca4 Na4 17.Da4 f4 18.hg6 fe3 19.gh7 Rh8 20.fe3 Dg5 21.Db3 Tc8 22.Th5 Dg6 23.g5 Tf7? 24.Ng4 Tc5 25.Dd1 Tfc7 26.Nf5 Df7 27.Ne6 Dg6 28. Df3 b6 29.Re2, negrul cedează.

Dacă albul evită stabilizarea structurii pionilor şi nu blochează centrul prin d4—d5, mai devreme sau mai tîrziu se poate produce schimbul pionilor pe cîmpul d4 şi, odată cu acesta, o nouă configuraţie strategică reprezentată în diagramă.

În principiu, se poate aprecia că deschiderea centrului uşurează jocul negrului, ale cărui figuri capătă mişcări mai libere şi manifestă iniţiativă.



Odată cu deschiderea coloanei „e", pionul e4 poate fi atacat lesne, atît cu turnul cît şi cu ajutorul celor doi cai. În sfîrşit, mai trebuie observat că diagonala g7—a1 rămîne deschisă, ceea ce permite negrului să combine acţiunile sale din centru cu cele de pe aripa damei.

Din punctul de vedere al albului, singura idee care poate justifica această manieră de joc o constituie presiunea pe coloana „d" şi cu deosebire asupra punctului d5. Albul intenţionează să apere mai întîi solid pionul e4 (prin f2—f3), după care să ocupe cu calul o poziţie dominantă la d5. Dacă negrul va apăra cîmpul d5 prin c7—c6, atunci pionul d6 devine slab şi albul primeşte un obiectiv concret de atac pe coloana „d".

După cum vom vedea din exemplele ce urmează, chiar şi după c7—c6 pionul d6 nu este

uşor de atacat. Timpul consumat de alb pentru a organiza acest atac poate fi folosit în mod inteligent de negru, combinînd atacul în centru asupra pionului e4 cu un joc activ pe aripa damei şi chiar ameninţînd uneori degajarea totală a poziţiei prin d6—d5.

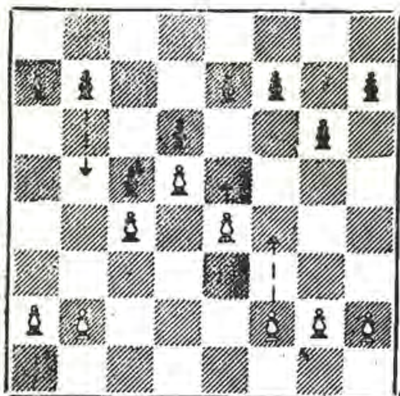
Filip—Toluş, Bucureşti, 1953: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4 e4 d6 5.Cf3 0—0 6.Ne2 e5 7. 0—0 Cbd7 8.Te1 c6 9.Nf1 Te8 10.Tb1 ed4 11.Cd4 (Ideea mutării 10.Tb1 constă în avansarea pionului „b" pînă la b5 pentru a submina punctul d5. Dacă valoarea strategică a acestei continuări este indiscutabilă, punerea ei în practică la această partidă a fost însoţită de unele impreciziuni, suficiente însă pentru ca negrul să obţină avantaj printr-un joc activ şi ingenios) 11...Cc5 12.f3 a5 13.Ne3 Cfd7 14.Dd2 Ce5 15. Ted1 De7 16.Cb3? (Iată greşeala! Sigur că pentru a se ataca pionul d6, trebuie deplasat Cd4, dar procedînd ca în partidă albul se abate de la ideea fundamentală a mutării 10.Tb1, avansarea pionului „b". Consecvent planului de joc ar fi fost 16.Cc2! Nf8 17.b3! urmat de a2—a3 şi b3—b4) 16... a4! 17.Cc5 dc5 18.Tbc1 Ne6 19. Dc2 Nc4 20.Ca4 b5! 21.Cb6 Ta2 22.Cc4 bc4 23.Nc4 Tb2 24.Da4 Db7 25.Nc5 Ta8 26.Da3 Ta3 27. Td8 Nf8 28.Tf8 Rg7 şi albul cedează, deoarece la 29.Na3 urmează Da7.

Smislov—Ciocâltea, Bucureşti, 1953: 1.c4 Cf6 2.g3 g6 3. Ng2 Ng7 4.Cc3 d6 5.d4 0—0 6. Cf3 Cbd7 7.0—0 e5 8.e4 ed4 9. Cd4 Cc5 10.h3 Te8 11.Te1 a5 12.Dc2 c6 13.Ne3 a4 14.Tad1 Cfd7! (Albul pregăteşte metodic atacul pe coloana „d", în timp ce negrul îşi mobilizează rapid forţele în vederea contraatacului său pe aripa damei. La data la care a fost jucată, mutarea lui Ciocâltea 14...Cfd7! a reprezentat o importantă contribuţie românească la teoria acestei variante) 15.C4e2 Da5! 16.Td6 Ce5 17.T6d1 (Pionul c4 nu se poate apăra cu 17.b3, deoarece urmează: 17.b3 Nh3! 18. Nh3 Cf3 19.Rf1 Ce1 20.Re1 Ce4 21.Td3 ab3 22.ab3 Da1 cu avantaj decisiv) 17...Cc4 18.Nd4 Db4 19.Ng7 Rg7 20.Tb1 a3! 21.b3 Cb2 22.Cf4 Ne6 23.Te3 Tad8 24.Tc1, remiză.

NEGRUL ATACĂ PIONUL d4 PRIN c7–c5

După blocarea centrului prin d4—d5, structura pionilor reprezentată în diagrama din pag. 178 ne înfăţişează o versiune nouă a Indienei Vechi care, prin configuraţia strategică, ideile şi planurile de joc diferă fundamental de cea analizată anterior.

Elementul strategic dominant este constituit de diagonala neagră h8—a1, pe care de



această dată nebunul de la g7 acţionează cu energie, presînd flancul damei şi în mod direct pionul b2. Toate eforturile se vor concentra pentru valorificarea maximă a acestui nebun şi, pornind de aici, planul său de joc se pune imediat în evidenţă. Singur, nebunul de la g7 nu poate reprezenta un pericol real pentru alb. El trebuie ajutat şi aceasta se realizează cel mai bine dacă negrul reuşeşte să deschidă linia „b" prin spargerea pe flancul damei b7—b5. În acest caz turnurile şi dama ar realiza o colaborare perfectă cu Ng7, iar presiunea negrului pe flancul damei devine maximă.

Ca o ultimă rezervă rămîne spargerea frontală e7—e6, care însă trebuie efectuată numai atunci cînd este asigurată apărarea suficientă a pionului d6 devenit slab, pe de o parte, şi atunci cînd sînt corect evaluate urmările deschiderii coloanei „e" adeseori favorabile albului, pe de altă parte.

Planul de joc al negrului nu cere mult timp, este direct şi periculos tocmai prin simplitatea sa. A renunţat negrul la lupta pentru cîmpul critic e4? Doar aparent, deoarece mutarea e7—e6 şi plasarea unui turn pe coloana „e" arată că de fapt lupta pentru acest cîmp important nu este încheiată. În realitate se produce o adevărată mutaţie a cîmpului critic, deoarece, faţă de noile condiţii create, cîmpul e5 capătă o importanţă cu totul deosebită.

Împotriva înaintării de flanc a negrului, b7—b5, albul tinde să realizeze străpungerea centrală a poziţiei prin f2—f4 şi e4—e5. Dacă această acţiune reuşeşte, el obţine de regulă o superioritate dinamică copleşitoare, datorită avansului de spaţiu şi închiderii diagonalei Ng7.

În acest caz, planul de joc al albului poate fi sintetizat în următoarele două puncte esenţiale:

— Să împiedice sau să întîrzie cît mai mult posibil mutarea b7—b5 (de exemplu prin a2—a4).

— Să realizeze manevra f2—f4 şi e4—e5.

Nici unul din aceste puncte cuprinse în programul albului nu se realizează cu uşurinţă, deoarece negrul dispune de resurse suficiente atît ca să pre-

gătească b7—b5 (de exemplu: Cb8—a6—c7, a7—a6, Nc8—d7 şi Ta8—b8) cît şi ca să apere cîmpul e5 (Cbd7 sau Cfd7).

În general, negrul poate aborda maniere de joc diferite.

— O manieră normală, de exemplu: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3. Cc3 Ng7 4.e4 c5 5.d5 d6 urmat de Cb8—a6—c7, a7—a6 etc. pregătind mutarea b7—b5.

— Jucînd mai repede e7—e6, cu intenţia de a elimina prin schimbul la d5 pionul alb e4, deci implicit străpungerea centrală a albului e4—e5. În acest caz însă, dacă nu reuşeşte să-şi asigure controlul cîmpurilor e4 şi e5, intră în dezavantaj, deoarece albul va domina cu autoritate coloana „e".

— Gambitul Volga: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cb5 a6 urmat de fianchetarea nebunului la g7, o formă accelerată de deschidere a coloanei „b" şi un autentic gambit în care, pentru pionul sacrificat, negrul obţine o presiune rapidă şi un randament maxim pe flancul damei.

— Varianta Panov-Hromadka: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 ed5 5.cd5 d6 6.e4 g6. Provocînd rapid schimbul de pioni la d5 şi obligînd astfel albul să reia cu pionul „c", negrul capătă majoritatea de pioni pe aripa damei (pionii „a", „b" şi „c" contra pionilor albi „a" şi „b") şi înlătură pionul c4, ceea ce facilitează avansarea pionului propriu la b5, dar lasă albului ca idee principală străpungerea în centru e4—e5.

De cele mai multe ori, pentru finalizarea planurilor de joc este necesar a se recurge la mijloace tactice, combinative, ceea ce conferă partidelor în care se joacă asemenea variante un caracter deosebit de ascuţit.

Uhlmann—Gheller, Palma de Mallorca, 1970: 1.d4 Cf6 2. c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Ne2 0—0 6.Ng5 c5 7.d5 h6 8.Nf4 a6 9.Dd2? (O greşeală tipică în această variantă, care trece adesea neobservată. Trebuia jucat neapărat 9.a4! pentru a împiedica b7—b5) 9...Rh7 10. Cf3 (Urmările greşelii de la mutarea a 9-a se arată imediat. Odată întreruptă legătura dintre damă şi turn, mutarea a2—a4 nu mai are valoare, de exemplu: 10.a4 Da5! 11.Cf3 b5! 12.cb5, pionul a4 este legat, ab5 13.Nb5 Ce4 14.Ce4 Db5 cu avantaj evident pentru negru. Negrul nu mai poate fi împiedicat să deschidă jocul pe flancul damei printr-un frumos sacrificiu de pion, iar Gheller o face fără nici o ezitare) 10...b5! 11.cb5 ab5 12.Nb5 Db6! 13.Ne2 Db4 14.e5 (Aflat sub presiune pe aripa damei şi cu regele încă în centru, albul este aproape silit să realizeze în condiţii precare străpungerea sa centrală, deoarece nu poate men-

ţine pionul la e5) 14...Ch5 15. Ng3 Na6 16.Na6 Ta6 17.ed6 ed6 18.0—0 Cbd7 19.Tae1 Cg3 20. hg3 Cb6 21.Te2 Cc4 22.Dd3 Tfa8 23.b3 Dc3 24.Dc3 Nc3 25. bc4 Ta2 26.Ta2 Ta2 27.Tfc1 Nf6 28.Rf1 h5 29.Ce1 g5 30. Tc2 Ta1 31.Re2 Rg6 32.Cf3 Rf5 33.Cd2 g4 34.Cf1 Nd4 35.Cd2 Tg1 36.Cb3 Ne5 37.Cd2 Tg2 38. Rf1 Th2 39.Rg1 Th3 40.Cf1 h4 41.Rg2 hg3 42.fg3 Re4 43.Tf2 f6 44.Ta2 Th8, albul cedează.

Mititelu—Peltekov, Bucureşti, 1955: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3. Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.h3 0—0 6. Ng5 (Această ordine de mutări, 5.h3 6.Ng5, a avut ideea iniţială de a îmbunătăţi jocul albului în atacul Makogonov. Într-adevăr, pentru a juca e7—e5 — imediat nu se poate, din cauza variantei 6...e5? 7.de5 de5 8.Dd8 Td8 9.Cd5 cu cîştig — negrul trebuie să atace mai întîi nebunul prin 6...h6, iar după 7.Ne3 e5 8.d5 în toate variantele prin Dd1—d2 albul va cîştiga un timp, atacînd de două ori pionul h6. Ulterior, conducătorul pieselor albe din partida de faţă, după numeroase analize şi experimentări practice, avînd ca punct de plecare ideea sus-menţionată, a pus bazele unui sistem de joc de-sine-stătător, amplu dezvoltat în cuprinsul unui articol publicat în „Revista de şah" nr. 4/1955. Anii ce au urmat au consacrat acest sistem românesc de combatere a Indienei Vechi, numeroşi maeştri români practicîndu-l cu succes în concursurile interne sau internaţionale. Partida de faţă, jucată cu prilejul unui meci internaţional de juniori România—Bulgaria, este prima partidă oficială în care s-a aplicat acest sistem) 6...c5 7.d5 Cbd7 (Fără îndoială că această mutare nu poate fi corectă, deoarece închide diagonala Nc8, deci întîrzie e7—e6 pe de o parte, şi nu mai permite manevra Cb8—a6—c7, pe de altă parte. Trebuie arătat că mutarea Cbd7 vizînd cîmpul e5 are sens numai după deschiderea coloanei „e". În partida Gh. Mititelu—L. Stein, Bucureşti, 1962, negrul a jucat mult mai corect 7...a6 8.a4 e6! 9.Nd3 h6 10.Ne3 ed5 11.ed5 Te8 12. Cf3 Cbd7 şi se vede că de această dată mutarea Cbd7 are un rost foarte precis) 8.Nd3 Ce5 9.Cf3 Cd3 10.Dd3 Cfd7 11.Dd2 Te8 12.0—0 a6 13.Nh6 Nh8 14. Cg5! (Cu toate figurile dezvoltate albul porneşte la atac avînd ca ţintă imediată pionul f7. În continuare, el va încerca să realizeze străpungerea centrală e4—e5 şi eventual să deschidă coloana „f", în timp ce negrul îşi urmează planul strategic pe flancul damei) 14...Da5 15.a3 b5 16.f4! bc4 17.e5! de5 18.Cf7 Rf7 19.fe5 Cf6 20.Df4 Nf5 21. ef6 ef6 22.Dc4 Db6 23.Tae1 Tac8 24.g4 Nd7 25.d6 Ne6 26. Te6! Te6 27.Ce4 g5 28.Cg5 Rg6 29.Dd3!, negrul cedează.

Ivkov—Toran, Palma de Mallorca, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 ed5 5.cd5 d6 6.e4 g6 7.Nd3 Ng7 8.Cge2 0—0 9.0—0 Ca6 10.h3 Cc7 (Toate manevrele negrului urmăresc să asigure cele mai bune condiții pentru spargerea b7—b5. După cum se va vedea însă, el prelungește prea mult preparativele, astfel că albul va reuși mai devreme străpungerea centrală e4—e5, obținînd avantaj decisiv) 11.a4 b6 12.Ng5 h6 13. Nh4 Na6 14.f4 Nd3 15.Dd3 De8 16.Tad1 Cd7 17.e5! de5 18.d6 Ce6 19.Ne7 Cd4 20.f5 e4 21. De4 Cf6 22.Dd3 gf5 23.Cd4 cd4 24.Cb5 Cd5 25.Nf8 Df8 26.Cd4 f4 27.Cf5 Ce3 28.Tf4, negrul cedează.

Ivkov—Najdorf, Havana, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 c5 4.d5 Ng7 5.e4 d6 6.Nd3 0—0 7.Cge2 e6 8.0—0 ed5 9.cd5 Te8 10.Cg3 Ca6 11.h3 Cc7 12.Nf4?! (Defectul acestei continuări este că întîrzie străpungerea pe cîmpul e5. Najdorf profită imediat de ocazia oferită dezlănțuind atacul pe aripa damei) 12...a6 13.a4 Tb8 14.a5 b5! 15. ab6 Tb6 16.Ca4 Tb7 17.Tb1 Cb5 18.b4 c4! 19.Nc2 Cd7 20.Ce2 Ce5 21.Nc1 Dh4 22.f4 Cd7 23. Nb2 Nb2 24.Tb2 Cf6 (Cu mari eforturi albul reușește să schimbe „nebunul indian“, dar poziția sa este forate slăbită și permite negrului o decizie spectaculoasă) 25.Cac3 Cc3 26. Cc3 Nh3 27.Dd4 Nf5! 28.Nb1 Cg4 29.g3 Dg3 30.Tg2 Dh3 31. ef5 Ce3 32.Ne4 Tbe7 33.Tff2 Cg2 34.Tg2 Dh4 35.Tf2 f6, albul cedează.

4. APĂRAREA GRÜNFELD: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5



Ideea fundamentală a negrului în Apărarea Grünfeld este activizarea și valorificarea maximă a nebunului fianchetat la g7, în cadrul unui joc deschis. Negrul nu mai admite închiderea centrului ca în Indiana Veche. Dimpotrivă, printr-o hărțuială continuă, atacînd fără întrerupere centrul cu ajutorul pionilor și al figurilor, interzice stabilizarea structurii.

Albul poate reuși să ocupe centrul, dar este foarte greu să-l păstreze intact, datorită jocului în permanență activ desfășurat de negru. Ținta principală asupra căreia se va

îndrepta cu prioritate atacul acestuia este pionul central d4, care trebuie înlăturat din calea Ng7.

Una din structurile de pioni caracteristice se produce după schimbul pionilor c4 și d5, fie că albul schimbă la d5, fie că negrul schimbă la c4, și este reprezentată în diagramă.



Cîtă vreme albul păstrează poziția pionilor săi din centru, inițiativa și controlul general al partidei îi aparțin, dar este suficient ca unul din pionii d4 sau e4 să înainteze, pentru ca imediat să fie eliberate cîmpuri centrale importante pentru figurile negre. Pionii albi odată avansați se pot ataca cu ușurință (de exemplu, albul joacă d4—d5, negrul sparge frontal cu c7—c6) negrul relansînd lupta pentru deschiderea poziției, ca în următorul exemplu.

Pușcașu—Urzică, București, 1973: 1.d4 Cf6 2.g3 g6 3.Ng2 d5 4.Cf3 Ng7 5.c4 0—0 6.cd5 Cd5 7.0—0 Cc6 8.e4 Cb6 9.d5 Ca5 10.Cc3 c6! 11.dc6 Cc6 12.Nf4 Ne6 (Treptat, toate figurile negre se orientează spre flancul damei) 13.Dc1 Dc8 14.Cg5?! Nc4 15.Td1 Cb4 16.Nh3 Dc5 17.Ne3 Dc6 18.Dd2 Cd3 (Forța Ng7 se face din ce în ce mai simțită) 19.Ng2 Tac8 20.e5 Dc7 21.Nb6 ab6 22.b3 Na6 23.Cd5 De5 24.Cb6 Tcd8 25.Cc4 Dc7 26.Tab1 Nc4 27.bc4 Cb2 și poziția negrului este cîștigătoare.

Tendința negrului devine mai clară. El caută să provoace fie avansarea pionilor centrali, fie schimbul acestora, pentru ca în poziția astfel deschisă figurile sale și în primul rînd Ng7 să capete spații largi de manevră. Realizarea practică a acestui plan de ansamblu se produce de regulă în două etape succesive. La început negrul își plasează figurile pe poziții care să țină sub control centrul și să beneficieze de perspective clare după producerea acțiunii decisive, iar, la sfîrșit, întreprinde atacul direct asupra centrului alb prin c7—c5 sau e7—e5 cu consecințele arătate.

Această manieră de joc cere însă nu numai o perfectă înțelegere a poziției, ci și o subtilă îndemînare strategică, exactitate și finețe tactică. La cea mai mică eroare de apreciere a situației sau în cazul unor timpi irosiți, albul împiedică mutările fundamentale c7—c5

sau e7—e5 şi, odată cu aceasta, întreaga concepţie a negrului este răsturnată, figurile sale, care aşteptau momentul decisiv al atacului pentru a intra în acţiune, rămîn lipsite de perspective.

Consecinţele unui asemenea joc sînt bine ilustrate de următoarea partidă.

Pachman—Uhlmann, Havana, 1966: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cd5 Cd5 5.e4 Cc3 6. bc3 Ng7 7.Nc4 0—0 8.Ce2 Cc6 9.0—0 b6 10.Ne3 Nb7 11.Tc1 e6 12.Nd3 Dd7 13.Dd2 Ca5 14.c4 f5?! 15.f3 Cc6 16.Nb1 Ca5 17. Tfd1 Da4 18.Cc3 Dd7 19.Ce2 Da4 20.Cf4!! Cc4 21.Tc4! Dc4 22.Tc1 Da4 23.Ce6 Tf7 24.Cg7 Rg7 25.ef5 gf5 26.Nf4! h6 27. Ne5 Rg6 28.Df4 Nc8 29.g4 h5 30.gf5 Nf5 31.Dg3, negrul cedează.

Cînd însă negrul joacă corect, problemele puse albului spre rezolvare au un caracter deosebit de complex, reclamînd acelaşi joc energic şi precis.

Ideea călăuzitoare a albului este de a trage maximum de folos din poziţia sa centrală înainte ca negrul să o disloce. El trebuie să atace cu toate forţele, fără pierdere de timp. Manevrele poziţionale nu mai sînt de nici un folos, pentru că negrul nu se lasă invitat la acţiune, ci atacă neîntrerupt în centru şi pe aripa damei, unde poate obţine superioritate strategică şi tactică.

Structura de pioni analizată se formează în multe variante, între care mai importante sînt „varianta schimbului", adică 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cd5 Cd5 5.e4 Cc3 6.bc3 c5! şi „varianta modernă", 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.Db3 dc4 6.Dc4 0—0 7.e4.

Exemplele ce urmează prezintă modul în care ideile expuse au fost aplicate practic în partide de concurs.

Spasski—Fischer, Siegen, 1970: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cd5 Cd5 5.e4 Cc3 6.bc3 Ng7 7.Nc4 c5! 8.Ce2 Cc6 9.Ne3 0—0 10.0—0 Dc7 11.Tc1 Td8 12.h3 b6 13.f4 e6 14.De1 Ca5 15.Nd3 f5 (Destrămarea centrului, slăbirea cîmpurilor şi pionilor nu mai pot fi împiedicate, iar Spasski înţelege că singura sa şansă este să atace cu orice preţ pe aripa regelui) 16.g4 fe4 17.Ne4 Nb7 18.Cg3 Cc4 19.Nb7 Db7 20.Nf2 Dc6 21.De2 cd4 22. cd4 b5 23.Ce4 Nd4 (Superioritatea negrului în centru şi pe aripa damei s-a materializat, dar atacul albului continuă impetuos) 24.Cg5 Nf2 25.Tf2 Td6 26.Te1 Db6 27.Ce4 Td4 28.Cf6 Rh8 29.De6 Td6 30.De4 Tf8 31. g5 Td2 32.Tef1 Dc7 33.Td2 Cd2 34.Dd4 Td8 35.Cd5 Rg8 36.Tf2 Cc4 37.Te2 Td6 38.Te8 Rf7 39. Tf8, negrul cedează.

Euwe—Smîslov, Moscova, 1948: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.Db3 dc4 6.Dc4 0—0 7.e4 (Pentru a-şi forma centrul

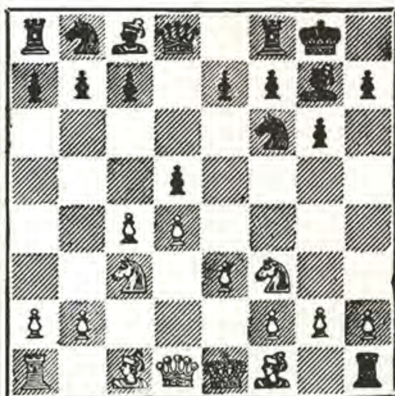
ideal de pioni albul a acceptat să piardă un timp preţios. Mutările c7—c5 sau e7—e5 sînt pentru moment împiedicate, dar Smîslov găseşte un plan ingenios de atac al centrului alb, care la data partidei a constituit o inovaţie teoretică de importanţă excepţională) 7...Ng4 8.Ne3 Cfd7! 9.Db3 Cb6 10.a4 a5 11.d5 (Este evident că datorită presiunii asupra pionului d4, această mutare devenea oricum necesară, dar Euwe preferă să o joace în acest moment al partidei ca să împiedice Cb8—c6. Acum însă diagonala Ng7 se deschide şi presiunea negrului pe flancul damei se face din ce în ce mai mult simţită) 11...Nf3! 12.gf3 Dd6! 13.Cb5 Db4 14.Db4 ab4 15.Cc7 Ta4 16.Tb1 C6d7 17.Cb5 Tc8 18.Ne2 b3 19.Ca3 Nb2 20. Tb2 Ta3 (Tehnica cu care Smîslov îşi realizează avantajul material merită o atenţie deosebită) 21.Rd2 Ca6 22.Thb1 Cac5 23.Nd4 e5! 24.de6 Ce6 25. Ne3 Cdc5 26.Nc5 Cc5 27.Rc3 Ta4 28.Rd2 Rg7 29.Re3 Td8 30. Tc1 b6 31.Nc4 Tda8 32.Nd5 Ta2 33.Tcb1 T8a4 34.Rd2 Td4 35. Re2 Ca4 36.Ta2 ba2 37.Ta1 Cc3 38.Re3 Td1, albul cedează.

După cum am văzut, atunci cînd albul îşi formează repede centrul de pioni d4 şi e4, jocul capătă un caracter ascuţit, iar şansele negrului se datorează în parte şi faptului că flancul regelui alb se dezvoltă cu oarecare întîrziere.

De la această premisă porneşte o altă concepţie de joc a albului, potrivit căreia ocuparea cîmpului critic e4 este amînată. Albul va juca mai întîi e2—e3 (înainte sau după dezvoltarea nebunului de la c1), urmărind în primă fază să-şi pună regele în siguranţă şi să împiedice prin mijloace poziţionale mutările de atac ale negrului c7—c5 şi e7—e5.

Se pune întrebarea dacă efectul unui asemenea plan nu este exact invers. Eliberat de ameninţări cu caracter imediat, ar fi logic ca negrul să întîmpine dificultăţi moderate şi drept urmare să nu mai poată fi împiedicat de a ataca pionul d4 prin c7—c5 sau e7—e5.

Să ne oprim mai întîi asupra variantei: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.e3 0—0 prezentate în diagramă. Pasivitatea nebunilor albi se vădeşte imediat. Nebunul de la c1 poate intra în joc după ocu-



parea centrului prin e3—e4 sau prin fianchetarea la b2, dar această ultimă alternativă trebuie considerată cu prudență datorită forței potențiale a Ng7, sesizabilă imediat în varianta 6.b3? c5 7.dc5 Ce4 etc.

Pe de altă parte și dezvoltarea Nf1 pune albului probleme. Dacă vrea să nu cedeze un timp (după 6.Ne2 sau 6.Nd3 urmează 6...dc4) albul trebuie să forțeze mai întîi schimbul pionilor d5 și c4, jucînd de exemplu 6.Db3, dar negrul nu are nici un motiv să se lase antrenat în acest joc. El va apăra punctul d5 prin 6...c6 sau 6...e6. Dacă 6...c6, are în vedere atacul pionului d4 prin e7—e5, iar dacă 6...e6, păstrează intacte ambele posibilități (c7—c5 și e6—e5) și de fiecare dată lasă albului nerezolvată problema dezvoltării aripii regelui. Silit în cele din urmă să piardă un timp, albul riscă să nu mai poată face față atacului violent desfășurat de negru în centru.

Gudmundsson—Fischer, Reykjavik, 1960: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.e3 0—0 6.Db3 e6 7.Ne2 Cc6! 8.Dc2 (Se amenință 8...Ca5) 8...dc4 9.Nc4 e5! 10.de5 Cg4 11.0—0 Cce5 12.Ce5 Ce5 13.Ne2 c6 (Negrul are o dezvoltare superioară, majoritate de pioni pe aripa damei, figuri active, în timp ce albul încă nu a rezolvat problema dezvoltării Nc1. În atacul care urmează, Fischer nu lasă adversarului nici un moment de respirație) 14.f4 Cg4 15.h3 Nf5 16.e4 Dd4 17.Rh1 Cf2 18.Tf2 Df2 19.ef5 Nc3 20. bc3 Tae8 21.Nd3 Te1 22.Rh2 Dg1 23.Rg3 Tfe8 24.Tb1 gf5 25. Nd2 Tb1 26.Db1 Db1 27.Nb1 Te2, albul cedează.

Flancul regelui poate fi dezvoltat fără pierdere de timp prin 6.cd5 (Keres) Cd5 7.Nc4, dar atît după 7...Cc3 8.bc3 c5! cît și după 7...Cb6 8.Nb3 c5! 9.dc5 Dd1 10.Cd1 C6d7, negrul își realizează fără dificultăți ideea principală a deschiderii.

Rezultă că pentru a-și atinge obiectivele propuse, albul trebuie să joace mai incisiv, să recurgă la planuri mai active care să nu permită negrului o desfășurare rapidă a forțelor.

O asemenea încercare este 6.b4, recomandația maestrului sovietic Makogonov, cu o idee foarte simplă: împiedică c7—c5. După dezvoltarea la b2 nebunul controlează și punctul e5, iar dama albă se plasează în spatele pionilor, de unde, mai puțin expusă, va sprijini eficient operațiunile din centru și de pe aripa damei.

Defectul acestui plan ingenios stă în insuficienta lui pregătire. Albul inițiază o acțiune decisivă înainte de a încheia dezvoltarea figurilor și de a-și pune regele în siguranță. În mod logic, negrul trebuie să profite de aceste carențe din planul adversarului, contraata-

cînd fără nici o amînare, de exemplu prin 6...b6! 7.Nb2 c5! şi, în chip firesc, deschiderea poziţiei trebuie să fie favorabilă celui mai bine dezvoltat.

Ideile prezentate dovedesc cît de greu este pentru alb să găsească un plan convenabil împotriva Apărării Grünfeld, care demonstrează o concepţie superioară de contrajoc.

Se poate trage concluzia că albul nu poate spera să-şi impună punctul de vedere în condiţiile unei dezvoltări inferioare, deci trebuie să caute alte modalităţi de exprimare care să-i vitalizeze jocul. Pe primul plan se pune dezvoltarea şi în acest sens apare necesar a fi scos în joc nebunul de la c1, înainte de mutarea e2—e3.

După 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Nf4 Ng7 5.e3 0—0 (diagrama) se vede că pentru negru este mult mai greu să



atace pionul d4 decît în variantele precedente.

Odată cu dezvoltarea nebunului la f4, albul a luat sub control cîmpul e5, atacînd în acelaşi timp pionul c7. Mai mult, turnul se va putea plasa la c1, colaborînd cu Nf4 în acţiunile de pe aripa damei, ceea ce obligă negrul la o evaluare deosebit de cuprinzătoare a urmărilor strategice sau tactice ale unui contraatac lateral prin c7—c5.

Dacă încheie în bune condiţii şi dezvoltarea aripii regelui, albul are toate şansele să domine partida, presînd pe coloana „c" şi asupra pionului d5, pentru a forţa ocuparea cîmpului critic e4.

Este de la sine înţeles că negrul este obligat să riposteze cu energie, iar o examinare atentă a poziţiei dezvăluie elementele pe care se poate baza contrajocul său. Nebunul alb de la f4, plasat în faţa pionilor proprii, este după cum se ştie un nebun „rău", care la un moment dat poate fi anihilat, de exemplu, prin Cf6—h5. Desigur că o asemenea manevră trebuie pregătită, deoarece jucînd Nf4—e5 albul ar putea schimba Ng7, piesa de bază a negrului.

După 5.e3 nebunul alb a fost izolat de flancul damei, ceea ce determină o slăbire considerabilă a cîmpurilor negre de pe acest flanc. Deodată

devine limpede că tocmai acest motiv strategic sugerează negrului o idee serioasă de contrajoc, care constă în atacul lateral prin c7—c5 urmat de plasarea damei la a5 și a calului la e4, presînd puternic asupra Cc3. Coloanele „c“ și „d“ se deschid sprijinind acțiunile negrului, iar în ansamblu, silit să se apere, albul nu are timp să-și pună regele în siguranță.

Planul descris nu este lipsit de riscuri, deoarece odată lansat pe această cale cu un pronunțat caracter tactic, negrul joacă practic totul pe o singură carte și trebuie să se bazeze pe o profundă cunoaștere a posibilităților poziției din acest punct de vedere. Slăbiciunea cîmpurilor negre nu este atît de gravă încît să justifice un atac linear cu caracter decisiv. Iată un exemplu care ilustrează posibilitățile de replică ale albului împotriva unui asemenea atac.

Estevez—Beggi, Reggio Emilia, 1974: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3. Cc3 d5 4.Nf4 Ng7 5.e3 0—0 6. Tc1 c5 7.dc5 Da5 8.cd5! Tfd8 9.Nc4 Ne6 10.e4! Ce4 11.Cge2 Cf2 12.Da4! Dc5 13.de6 Ch1 14.ef7 Rf8 15.Ce4! Db6 16.Nc7! Dc7 17.Cg5 Dh2 18.Ce6 Rf7 19. Cd8 Rf6 20.De8 Dh4 21.g3! Cg3 22.Df7 Rg5 23.Ce6 Rh5 24.Df3 Rh6 25.Cg3 Cc6 26.Re2 Dh2 27. Df2 Cd4 28.Rd3, negrul cedează.

Nu trebuie înțeles că planul negrului este greșit, ci doar că el trebuie tratat cu mai multă înțelepciune. După 7.dc5 diagonala Ng7 s-a deschis oricum, presiunea negrului pe aripa damei se conservă și fără acțiuni precipitate, așa încît este timp pentru a se apăra mai înainte pionul d5 prin 7...Ne6! 8.Cf3 Cc6 și se observă că negrul nu mai poate fi împiedicat să-și realizeze planul. Schimbul 9.cd5? Cd5 este evident greșit, iar dacă 9.Ne2 urmează 9...Da5 sau direct 9...Ce4.

Revenim la poziția din diagramă. După 6.Tc1 negrul poate trata poziția mai circumspect, abordînd un plan de joc solid, cu riscuri minime, inițiat prin 6...c6. Factura jocului se schimbă fundamental cîtă vreme negrul păstrează un pion la d5, lupta pentru cîmpul critic e4 are un caracter mai lent, iar nesiguranța plasamentului Nf4 se accentuează. Pentru alb devine esențial să provoace schimbul pionilor pe cîmpul c4, altfel dezvoltarea flancului drept se face anevoios, iar criza de spațiu se accentuează.

În acest timp dama neagră are acces pe aripa damei la b6 sau la a5, Nc8 se poate dezvolta fără opreliști, astfel că negrului nu-i rămîne decît să aleagă și să pregătească momentul cel mai potrivit pentru a juca e7—e5.

După 7.Cf3 Ne6 8.Cg5 Nf5 sau 7.Cf3 Ng4, pentru a forța schimbul la c4, albul trebuie să preseze pionul d5, cel mai bine dezvoltînd dama la b3, dar de fiecare dată negrul, la un joc precis, demonstrează resurse strategice și dinamice suficiente pentru a egala șansele, așa cum rezultă și din următoarele exemple.

Pytel—Hartston, Hastings, 1973—1974: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Nf4 Ng7 5.e3 0—0 6.Tc1 c6 7.Cf3 Ne6 8.Cg5 Nf5 9.Db3 Db6! 10.Db6 ab6 11.cd5 Cd5 12.Cd5 cd5 13.a3 Cc6 14. Nb5 Nd7?! (Structura slăbită a pionilor negri de pe aripa damei lasă o impresie înșelătoare. Compensația negrului este de natură dinamică și iată că acum, cînd albul abia este pe cale să-și încheie dezvoltarea, el este gata pregătit pentru acțiuni decisive. Hartston ar fi putut juca fără nici o amînare 14...e5! 15.Nc6 bc6 16.de5 c5 17.0—0 f6! 18.Cf3 Ne4 19.ef6 Nf6, ceea ce ar fi fost cu adevărat consecvent planului său de joc. După continuarea neglijentă din partidă, albul a apărat cîmpul e5 și putea obține un final superior) 15.Cf3 Tfc8 16.0—0? (Trebuia 16.Rd2! cu avantaj) 16...Ce5! 17.Nd7 Cd7 18.Nc7 b5 19.Tc3 e6 20. Tfc1 Nf8 21.Rf1, remiză.

Pomar—Smîslov, Las Palmas, 1972: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3. Cc3 d5 4.Nf4 Ng7 5.e3 0—0 6. Tc1 c6 7.Cf3 Ng4 8.Db3 Nf3 9. gf3 Dd7 10.Ne5?! (Albul nu a sesizat amenințarea tactică care îl pîndea, altfel ar fi jucat probabil 10.cd5! cd5 11.Ne5 e6 12. Nb5 Cc6 13.Ca4 Tac8 14.0—0 cu oarecare presiune pe aripa damei) 10...dc4! 11.Nc4 b5 12. Ne2 Dh3 13.f4 Cbd7 14.Rd2 a5 15.a3 Tfd8 16.Nd3 Df3 17.Thf1 e6 18.Rc2 a4 19.Da2 Cd5 20. Cd5 ed5 21.Rb1 Tdc8 22.Ra1 Ce5 23.fe5 Tad8 24.Tc2 c5 25. dc5 Ne5 26.Tfc1 b4 27.ab4 Tb4 28.c6 Tc7 29.Td2 d4 30.Ne2 Df6 31.ed4 Nf4 și negrul a cîștigat.

C. ALBUL AMÎNĂ TEMPORAR LUPTA DIRECTĂ PENTRU OCUPAREA CENTRULUI

Capitolul precedent a cuprins acele deschideri în care negrul a admis cu bună știință albului să ocupe centrul tablei, pentru a-l ataca ulterior cu mai mare eficacitate.

Deschiderile la care ne vom referi în continuare prezintă în bună măsură inversarea rolurilor. Albul este de această dată cel care permite negrului să se lanseze în centru, pentru ca la momentul oportun să-l atace și să-l destrame.

Raționamentul său este simplu și pe deplin logic: dacă în

deschiderile cu centru retras pe care le-am examinat, negrul, rupînd simetria, își asigură contrașanse reale, de ce nu ar putea fi aplicată și cu albul absolut aceeași concepție de joc, avînd în plus un tempo deosebit de important: avantajul mutării?!

Cele mai importante deschideri cu acest caracter sînt Deschiderea engleză (1.c4) și Deschiderea Reti (1.Cf3). Chiar de la punerea lor în practică aceste deschideri au fost numite „hipermoderne", iar creatorii lor, ca și cei care le-au folosit în chip deosebit, adepți ai „Școlii hipermoderne"! Teorii deosebit de savante privind controlul centrului de la distanță sau dezvoltarea pe flancuri etc. au creat adeseori o stare de confuzie, învăluind caracterul acestor deschideri cu un mister inutil. Fondul lor este cel exprimat mai sus și are suficientă consistență spre a le conferi un suport logic, forță și valoare practică.

Prin deschiderile „Engleză" sau „Reti" albul joacă cu centru retras și nu mai surprinde faptul că de multe ori se formează configurația specifică unor deschideri studiate anterior, dar cu culori inversate.

Exemple sînt numeroase și este suficient să arătăm că în Deschiderea Engleză, după 1.c4 e5 se joacă pur și simplu Apărarea Siciliană, adică reversul mutărilor 1.e4 c5 sau că, pornind din Deschiderea Reti 1. Cf3 d5 2.c4 după 2...d4 3.g3 c5 4.Ng2 Cc6 5.d3 e5, se ajunge la una din formațiile bine cunoscute din Indiana Regelui.

Dar atenție! Timpul în plus de care beneficiază albul la trecerea într-o deschidere cunoscută are adesea un rol decisiv.

Grăitoare în această privință este partida R. Reti—A. Rubinștein, jucată la marele turneu de la Karlsbad din 1923, considerată drept un model de aplicare a principiilor școlii hipermoderne și în primul rînd a regulii fundamentale, conform căreia centrul nu trebuie ocupat de pioni, deoarece la fel de bine poate fi controlat de la distanță, de exemplu prin dezvoltarea nebunilor „în fiancheto".

După: 1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3. Ng2 g6 4.c4 d4 5.d3 Ng7 a survenit poziția reprezentată în diagramă.



Vom recunoaşte imediat poziţia care survine din Indiana Regelui după 1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.g3 Ng7 4.Ng2 c5 5.d5 d6 cu diferenţa că albul fiind la mutare poate juca imediat 6.c4! apărînd pionul d5, în vreme ce în situaţia similară Rubinştein nu mai are cînd să joace c7—c5, deoarece la mutare este albul.

În poziţia din diagramă Reti a jucat 6.b4! şi iată că „timpul în plus" îi permite să asedieze decisiv pionul d4 care nu mai poate fi susţinut. A urmat 6... 0—0 7.Cbd2 c5 8.Cb3! cb4 9. Nb2 Cc6 10.Cbd4 Cd4 11.Nd4 b6 12.a3 Nb7 13.Nb2 ba3 14. Ta3 Dc7 15.Da1! şi după cum se vede albul controlează cîmpurile centrale într-o poziţie pe care şi-ar dori-o orice şahist care joacă (cu culori inverse, desigur) Indiana Regelui.

Punctul de vedere exprimat mai sus trebuie considerat cu obiectivitate şi în orice caz separat pentru fiecare posibilitate de acest gen. În definitiv, atunci cînd survine o deschidere cunoscută dar cu culori inversate, este ca şi cînd negrul ar juca cu piesele albe, dar a pierdut avantajul primei mutări, ceea ce este desigur neplăcut dar nu foarte grav, decît în anumite cazuri particulare ce trebuie evitate.

Oricum, atunci cînd albul începe prin 1.c4 sau 1.Cf3 pot surveni următoarele trei situaţii distincte:

1. O deschidere cunoscută, dar cu culori inversate.
2. Trecerea prin intervertire de mutări în variante ale unor alte deschideri.
3. Variante de-sine-stătătoare, atunci cînd negrul evită cu bună ştiinţă primele două posibilităţi.

Tocmai în acest caracter complex rezidă forţa şi valoarea practică a acestor deschideri.

Orice jucător tinde să-şi atragă adversarul în deschideri sau variante pe care le cunoaşte mai bine, pe un tărîm care îi este familiar, apropiat stilului şi personalităţii sale.

În deschiderile clasice intenţiile sînt afişate de la primele mutări, în timp ce prin 1.c4 sau 1.Cf3 ele sînt mascate, posibilităţile de trecere de la o deschidere la alta sînt felurite şi de cele mai multe ori după unele tatonări şi amînări, albul decide calea pe care se va desfăşura jocul. Dar pe parcursul acestor tergiversări, nenumărate capcane îl pîndesc pe negru, capcane care, nesesizate la vreme, au drept urmare trecerea în variante cunoscute dar din diferite motive favorabile albului.

Desigur că practicarea unei asemenea maniere de joc în deschidere necesită o bogată experienţă, o cultură vastă în

domeniul teoriei deschiderilor, precum și o înțelegere a acestora la nivelul cel mai înalt. Nu este mai puțin adevărat că și jocul împotriva acestor deschideri pretinde același nivel înalt de cunoștințe șahiste.

Explicarea în detaliu a particularităților strategice, a planurilor de joc în diferite variante ar reprezenta de cele mai multe ori repetarea unor noțiuni analizate anterior.

Subtilitatea acestor deschideri va fi cu siguranță pătrunsă dacă, privite prin prisma ideilor fundamentale arătate, se vor analiza un număr cît mai mare de partide practice. Diversitatea procedeelor este nelimitată și datorită caracterului de luptă imprimat partidelor încă de la începutul lor, deschiderile „Engleză" și „Reti" abundă în competițiile de șah moderne.

Să urmărim cîteva exemple.

Smislov—Farago, Hastings, 1976—1977: 1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.e4! (Ar fi fost suficient ca albul să joace 3.d4 pentru ca imediat negrul „să aleagă" deschiderea prin 3...Nb4, 3...d5 sau 3...c5. După mutarea din partidă, posibilitățile negrului se restrîng, iar lupta pentru cîmpurile centrale capătă un caracter specific) 3...d5 4.e5 Cfd7 5.cd5 ed5 6.d4 c5 7.Cf3 Cc6 8. Nb5 a6 9.Nc6 bc6 10.0—0 Ne7 11.dc5 Cc5 12.Cd4 Db6 13.Ne3! 0—0 14.Tc1 Td8?! 15.b4! Ce4 16.Ca4 Db7 17.Cc6 Te8 și în același timp negrul a cedat.

Petrosian—Vaganian, Campionatul U.R.S.S., 1976: 1.c4 Cf6 2.Cc3 c5 3.g3 d5 4.cd5 Cd5 5. Ng2 Cc7 6.d3 e5 7.Cf3 Cc6 (Poziția care a survenit este o replică privită în oglindă a cunoscutei variante „Simaghin" din Apărarea Siciliană 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 g6 5. c4 Ng7 6.Cc2 Cf6 7.Cc3 d6. Bineînțeles că albul beneficiază de un timp în plus, dar de această dată el nu are o semnificație deosebită și în orice caz nu determină o superioritate pozițională. Cel mult se poate afirma că șansele sale de a obține egalitatea sînt mai mari față de aceeași variantă cu culori normale. Începînd de la celebra partidă Kirilov—Botvinnik, Leningrad, 1931, în care negrul a aplicat pentru prima dată această dezvoltare împotriva 1.c4, practica a confirmat că în general jocul negrului este solid și sigur) 8.Cd2 Nd7 9.0—0 Ne7 10.Cc4 0—0 11. Nc6?! (O idee nefericită și, venind de la Petrosian, cu adevărat surprinzătoare! Slăbirea regelui nu valorează cît pionul cîștigat și va determina soarta partidei) 11...Nc6 12.Ce5 Ne8 13.e4 Nf6 14.Cg4 Nd4 15.Ce3 Nc6 16.Cf5 Ce6 17.Cd5 Te8 18. Cd4 Cd4 19.Ce3 Dd7 20.f3 Tad8 21.b3 f5 22.Nb2 Tf8 23.Cc4 fe4 24.fe4 Tf1 25.Df1 Tf8 26.Dd1 Cf3 27.Rh1 b5 28.Ce5 Ce5 29.

Ne5 De6 30.Nb2 Tf2, albul cedează.

Taimanov—Gheller, Moscova, 1976: 1.c4 e6 2.g3 d5 3. Ng2 Cf6 4.Cf3 Ne7 5.0—0 0—0 6.b3 c5 7.Nb2 Cc6 (Partida a început cu Deschiderea Engleză (1.c4), a trecut apoi în formaţia caracteristică Deschiderii Reti (g3 şi b3), iar acum M. Taimanov va transpune jocul într-o formă favorabilă a variantei Tarrasch din Gambitul Damei!) 8.cd5 ed5 9.d4! Ng4 10.dc5 Nc5 11.Cc3 Te8 12.Tc1 Tc8 13.h3 Nf3 14.Nf3 Nd4 15. e3 Ne5 16.Ng2 Ce4 17.Na1 Da5 18.Ce4 de4 19.Ne4 Na1 20.Nc6 Ted8 21.Nb7 Td1 22.Tc8 Td8 23.Td8 Dd8 24.Tc1 Nc3 25.Tc3 Dd1 26.Rg2 g6 27.Tc4 Dd7 28. Nf3 Rg7 29.Tb4 Dd2 30.Tb7 a5 31.a4 Rf6 32.Tb5 h5 33.h4 Re7 34.Nd5 f6 35.Ne4 f5 36.Nf3 Rf6 37.Nd5 Dc3 38.Nc4 Dd2 39.Tb6 Rg7 40.Tb7 Rf8 41.Tf7 Re8 42. Tf6 Dc2 43.Tg6 De4 44.Rg1 Db1 45.Rh2 Rf8 46.Tb6 Dc2 47.Rg1 Rg7 şi în acelaşi timp negrul a cedat. De la început pînă la sfîrşit o partidă interesantă şi instructivă în toate fazele ei.

Petrosian—Tal, Moscova, 1976: 1.Cf3 Cf6 2.c4 c5 3.b3 e6 4.Nb2 Ne7 (Să observăm cu atenţie ordinea de mutări adaptată de Tal. El nu se mai grăbeşte să joace d7—d5 şi Cb8—c6, aşa cum am văzut că a procedat Gheller în exemplul precedent, ci aşteaptă să vadă mai întîi intenţiile adversarului. Dacă acum Petrosian continuă prin 5.g3 negrul răspunde 5... b6! 6.Ng2 Nb7 7.0—0 0—0 8.d4 trecînd în deschiderea Indiana Damei. O dovadă a atenţiei încordate şi pregătirii multilaterale ce se cer în aplicarea sau combaterea acestor sisteme) 5.e3 Cc6 6.d4 cd4 7.ed4 d5 8.Nd3 b6 9.0—0 Nb7 (În final a rezultat o poziţie bine cunoscută din Indiana Damei, varianta 1.d4 Cf6 2. c4 e6 3.Cf3 b6 4.e3 etc.) 10. Te1 Tc8 11.Cbd2 0—0 12.Tc1 Te8 13.a3 dc4 14.bc4 Dd6 15. Cb3 Ted8 16.Tc2 Nf8 17.Tce2 g6 18.Cg5 Ng7 19.h3 Tc7 20. Ce6?! fe6 21.Te6 Df8 22.d5 Cb8 23.Nc3 Ca6 24.Cd4 Cd5 25.cd5 Tc3 26.Na6 Nd5 27.Te7 Nf7 28. T7e4 Dc5, albul cedează.

CAPITOLUL III

ALEGEREA DESCHIDERILOR — ALCĂTUIREA REPERTORIULUI PERSONAL DE DESCHIDERI

Repertoriul personal de deschideri cuprinde două grupări de deschideri sau variante — la alb şi negru — izolate din vastul material pus la dispoziţie de teoria şahistă, care constituie pentru o anumită perioadă de timp principalul arsenal de luptă al unui jucător de şah, în faza de început a partidei.

Pentru jucătorul de concurs, a dispune de un asemenea repertoriu bine determinat, a devenit în condiţiile şahului modern o necesitate obiectivă, dar alegerea deschiderilor nu este simplă şi în rezolvarea acestei probleme comit erori chiar şi jucători cu o experienţă bogată.

Adeseori se exprimă aprecieri de genul: „joc mai bine cu piesele albe“ sau „joc mai bine cu piesele negre“ sau „joc mai bine împotriva 1.d4“ etc., dar cauza unor asemenea stări de lucruri rămîne de cele mai multe ori necercetată sau... nedescoperită.

Este în afară de orice îndoială că alegerea întîmplătoare a deschiderilor, după „inspiraţie“ sau gustul de moment, conduce la o stare generală de confuzie, la nesiguranţă şi de cele mai multe ori la înfrîngeri categorice. Succesele accidentale obţinute pe această cale nu trebuie să inducă în eroare.

Stabilirea deschiderilor care urmează să compună repertoriul personal reprezintă o problemă complexă, în rezolvarea căreia intervin mai multe criterii ce trebuie luate în consideraţie.

1. PERSONALITATEA UMANĂ: PRINCIPALELE TRĂSĂTURI DE CARACTER

Aşa cum grafologii descifrează anumite trăsături ale caracterului şi personalităţii unui om din felul în care scrie, adeseori aceleaşi elemente se pot desprinde din maniera în care acesta conduce o partidă de şah.

Vorbim despre jucătorii cu stil agresiv sau poziţional, dar reflectăm arareori asupra legăturii dintre aceste „stiluri" diferite şi caracterele celor care le practică. Dacă admitem că o asemenea legătură există în mod real, ne vedem puşi în faţa unei probleme deosebit de complexe, deoarece alegerea deschiderilor urmează a fi precedată de o amplă autoanaliză a personalităţii proprii.

Ne imaginăm cu uşurinţă efectele psihologice negative ce le poate avea asupra unui jucător cu temperament ponderat practicarea unor deschideri foarte agresive, care conduc la numeroase combinaţii cu caracter decisiv, ca şi starea de „sufocare" pe care o resimte un jucător plin de temperament silit să joace o poziţie închisă, care obligă la migăloase planuri strategice şi manevre poziţionale. Orice jucător de şah trebuie să cunoască bine elementele cu caracter particular care-i definesc personalitatea, ca: puterea de concentrare, temperamentul, emotivitatea, imaginaţia, memoria etc. şi să nu se angajeze pe un făgaş care să contravină posibilităţilor sale reale.

Diversitatea manierelor de joc este practic nelimitată, la fel ca şi cea a caracterelor umane, chiar dacă, de multe ori, diferenţele sînt doar de nuanţe.

Concluzia care se desprinde din cele arătate este acum limpede. Repertoriul personal trebuie să cuprindă acele deschideri care conduc la un joc cît mai apropiat de propriul nostru caracter, de personalitatea noastră.

Desigur, problema nu este deloc simplă şi la început vom tatona, vom încerca, vom avea chiar eşecuri, dar aşa cum a spus Nicolae Iorga, „Pînă acum oamenii nu au găsit alt drum spre adevăr, decît greşeala". În cele din urmă vom sfîrşi prin a descoperi deschiderile care ne sînt mai apropiate.

2. AMPLOAREA REPERTORIULUI DE DESCHIDERI

Desigur, este ideal să cunoşti „totul" şi să joci „totul", dar practic aceasta este imposibil de realizat, cel puţin din două motive.

— Nu „totul" se potriveşte caracterului, temperamentului şi posibilităţilor reale ale unui şahist.

— Cantitatea de informaţie imensă pe care o presupune o asemenea pregătire este practic imposibil de atins, mai ales în condiţiile contemporane, de dezvoltare extremă a activităţii competiţionale din lumea întreagă, cînd fiecare concurs aduce noi elemente ce îmbogăţesc teoria deschiderilor.

Pregătirea teoretică, ca parte integrantă a pregătirii tehnice generale, din care face parte şi alcătuirea repertoriului personal de deschideri, trebuie să urmărească două obiective distincte:

a. Formarea unei culturi teoretice generale prin studiul ideilor principale ale tuturor deschiderilor.

Pe de o parte, aceasta ne asigură cunoştinţe generale privitoare la ideile de joc posibile şi implicit o bază temeinică pentru încadrarea în acest spaţiu a deschiderilor din propriul nostru repertoriu.

Pe de altă parte, în practica şahistă a devenit frecventă trecerea prin diferite subtilităţi de la o deschidere la alta, deci cunoştinţele generale asupra deschiderilor ne vor feri de surprize neplăcute, de imposibilitatea elaborării unui plan just de joc în orice situaţie.

b. Elaborarea unui repertoriu personal de deschideri mai restrîns, adaptat posibilităţilor şi personalităţii noastre şahiste, care să poată fi studiat în mod aprofundat şi chiar îmbogăţit cu propriile noastre cercetări teoretice.

3. FORŢA DE JOC

Repertoriul personal de deschideri nu reprezintă un element constant de-a lungul procesului evolutiv al unui jucător de şah. Problemele cu acest caracter ale unui începător sînt

fundamental deosebite de cele ale unui maestru.

La început, repertoriul este bine să cuprindă deschideri cu caracter mai deschis, cu idei simple şi directe. Ele sînt uşor de asimilat şi capabile a stimula spiritul combinativ şi capacitatea tactică.

Treptat, odată cu îmbogăţirea cunoştinţelor şi culturii şahiste în general, pe măsură ce sînt acumulate noţiuni mai numeroase şi mai subtile de strategie sau tactică şahistă, se poate trece la deschideri mai cuprinzătoare şi mai profunde.

CAPITOLUL IV

ASPECTE ACTUALE ALE PREGĂTIRII TEORETICE

Odată stabilit un repertoriu de deschideri bine determinat, se poate trece la etapa următoare a pregătirii teoretice care cuprinde, în mare, trei aspecte:

1. Punerea la curent a deschiderilor din repertoriu cu cele mai noi informații teoretice, astfel încît toate datele înregistrate într-o variantă sau alta să poarte amprenta actualității imediate.

2. Studiul aprofundat al variantelor alese și experimentarea lor practică.

3. Elaborarea unor cercetări cu caracter personal, avînd ca scop final întăriri ale jocului, așa-numitele inovații teoretice, reprezentînd produsul unei activități creatoare în domeniul teoriei deschiderilor.

După cum se înțelege, **informarea** prezintă o importanță hotărîtoare.

Fără a încerca o apropiere directă de știință în general, trebuie totuși arătat că problema informării în studiul deschiderilor are același caracter și acuitate ca în orice domeniu al științei.

În condițiile adevăratei explozii de informații teoretice, specifice veacului pe care îl parcurgem, a fi la curent cu tot ceea ce este actual în domeniul studiat este o condiție **sine qua non** a putinței de a lua hotărîri juste.

Informația stă la baza deciziei, îi determină în chip nemijlocit calitatea. Oamenii cunosc legătura dintre „a ști" și „a putea" din cele mai vechi timpuri. Miguel Cervantes afirma că „un om informat valorează cît doi".

Sursele de informare în domeniul teoriei deschiderilor sînt numeroase. Cărțile de teorie, precum și o serie de articole cu caracter teoretic ce se publică în diferite reviste de specialitate prezintă în forme sistematizate numeroasele variante posibile. Rezolvarea pe această cale a problemei transferului de informație are însă

o valoare din ce în ce mai redusă. Abundența de noutăți teoretice, datorită atît numărului mare de competiții, cît și intensificării cercetării, fac ca unele elemente cuprinse în asemenea lucrări să aibă o viață scurtă. În aceste condiții s-a pus problema selecționării imensului material care se cumulează pe un anumit interval de timp. Specialistul englez I. H. Sherra afirma că sarcina activității de documentare, în general, este să prezinte într-un asemenea mod informațiile, încît problemele să fie înțelese avînd „cît mai puțin de citit". Deci nu informații numeroase și discutabile, ci o cantitate mai redusă de informații selecționate pot determina eficiența informării. În acest sens au apărut așa-numitele „Buletine informative", care prezintă partidele cele mai importante din punct de vedere teoretic jucate într-o anumită perioadă de timp.

Odată epuizată laborioasa problemă a selecționării și evidenței materialului se trece la activitatea de studiu propriuzisă. Se manifestă adesea tendința greșită de „a lua de bun" tot ce se scrie în cărți. Francis Bacon recomanda: „să citești nu pentru a contrazice și a combate și nici pentru a crede și a lua drept bun ceea ce s-a scris, ci pentru a cîntări și a judeca". Iată deci esența studiului. Nimic nu trebuie să altereze libertatea de gîndire. Problemele apărute în timpul studiului unei anumite variante trebuie tratate în spirit critic, judecînd cu obiectivitate deplină.

În sfîrșit poate că nimic nu este mai important ca aplicarea practică a cunoștințelor acumulate. În partide de antrenament sau chiar de concurs, variantele îndelung studiate trebuie „încercate", jucate efectiv, deoarece practica stimulează atît înțelegerea, cît și memoria. O variantă citită într-o carte sau chiar îndelung analizată este ușor de uitat, în timp ce aceeași variantă aplicată practic este mai profund înțeleasă și se întipărește adînc în memorie.

Care este sursa actualei abundențe de noutăți teoretice? Arareori ideile noi de joc apar spontan în timpul unei partide practice. Desprindem concluzia că majoritatea covîrșitoare a maeștrilor de șah manifestă o preocupare permanentă de inovare, de căutare a unor linii de joc originale, desfășurînd de fapt o amplă activitate de cercetare într-un domeniu sau altul al teoriei deschiderilor. Cu mare dificultate se mai pot obține rezultate deosebite în competițiile de anvergură fără a dispune de anumite „arme secrete", de „inovații teoretice" cu caracter strict personal.

Efectele aplicării unei asemenea inovaţii sînt multiple.

1. Pus în faţa unei probleme de deschidere necunoscute, pentru a-i pătrunde sensul şi a descoperi riposta corespunzătoare, adversarul va consuma mult timp de gîndire.

2. Jucătorul care a aplicat o mutare (o idee) nouă are avantajul de a-i fi analizat anticipat urmările, deci va continua partida cu uşurinţă, fiind în deplină cunoştinţă de cauză.

3. În sfîrşit, o continuare nouă are efecte deosebite cu caracter psihologic.

În cartea „Partide alese", fostul campion mondial M. Botvinnik descrie deosebit de frumos un asemenea moment. Este vorba de partida **Alehin—Botvinnik,** jucată la **Nottingham** în anul **1936**, în care după: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ne2 Ng7 7.Ne3 Cc6 8.Cb3 Ne6 9.f4 0—0 10.g4 d5 11.f5 Nc8 12.ed5 Cb4



s-a ajuns la poziţia din diagramă. Botvinnik scrie: „. . . cînd s-a ajuns la poziţia aceasta, am simţit după expresia feţei lui Alehin că pusese la cale ceva combinativ. Aşa a fost. Alehin pregătise manevra 13.d6! Mutarea aceasta nu poate fi văzută de oricare maestru, pentru că sacrificiul de pion este complet neaşteptat. Ideea lui este să slăbească punctul f6. Am reuşit să mă descurc din această situaţie grea, deşi nu fără emoţii neplăcute. În momentul critic, căutînd salvarea, a trebuit să gîndesc vreo 20 de minute şi în timpul acesta Alehin se învîrtea în jurul mesei. Concentrîndu-mi toată voinţa am reuşit totuşi să mă eliberez de puternica presiune psihologică şi să găsesc ieşirea din cursa întinsă".

Partida a urmat: 13.d6! Dd6 14.Nc5 Df4 15.Thf1 Dh2 16.Nb4 Cg4 17.Ng4 Dg3 18.Tf2 Dg1 19.Tf1, remiză prin şah etern.

Se înţelege că munca de cercetare teoretică, de descoperire a unor continuări originale şi eficace este deosebit de complexă, iar relaţia informare-cercetare manifestă în acest context un caracter decisiv.

Într-adevăr, nu se poate concepe aflarea unor căi noi de joc înainte de a lua cunoştinţă de tot ceea ce este important în domeniul respectiv, fără a

risca redescoperirea unor soluţii dinainte cunoscute. Faţă de abundenţa elementelor existente într-o variantă sau alta, asimilarea informaţiilor duce la îmbogăţirea cunoştinţelor, la lărgirea orizontului propriu şi creează premisele descoperirii unor relaţii noi, a unor metode noi de joc.

Euristica informaţiei teoretice şahiste cuprinde deci toate întrebările, căutările şi răspunsurile presupuse de gîndirea şahistă inteligentă, începînd de la însuşirea unor date existente, pînă la emiterea unor informaţii noi, deci a unor idei noi de joc.

Desigur că scopul imediat al inovaţiei teoretice este surprinderea adversarului şi în final obţinerea victoriei, dar peste acest scop se adaugă satisfacţia de a fi contribuit direct la progresul general al teoriei jocului de şah.

Vom aborda în continuare un alt aspect deosebit de actual al pregătirii teoretice: **poziţiile tip.**

Să admitem că un jucător a reuşit să-şi alcătuiască repertoriul personal pe măsura posibilităţilor şi personalităţii sale, cunoaşte ideile fundamentale ale deschiderilor pe care le joacă şi depune o amplă muncă de evidenţă şi analiză, menţinîndu-se la curent cu toate noutăţile ce apar în deschiderile care îl interesează. Putem considera că cel puţin pentru o vreme el şi-a dus la bun sfîrşit pregătirea teoretică?

Desigur că în acest fel s-a ajuns la un nivel avansat al pregătirii, dar în realitate munca de perfecţionare începe abia din acest stadiu, întrucît mai este necesară cunoaşterea in amănunt a modului în care ideile strategice şi posibilităţile tactice ale unei variante de deschidere se dezvoltă mai departe în jocul de mijloc. Cunoaşterea acestor posibilităţi permite o vedere de perspectivă a modului în care va evolua partida, o bună stăpînire a mijloacelor disponibile în lupta care abia începe.

Rezultatul acestei munci de aprofundare se vădeşte în majoritatea partidelor jucate de maeştrii contemporani şi este suficient a răsfoi literatura şahistă pentru a observa că nenumărate „inovaţii teoretice" se produc între mutările 20—30. Nu întîmplător se afirmă că astăzi adevărata pregătire teoretică a unui maestru de şah începe în jocul de mijloc.

Cu cît stadiul de cunoaştere a deschiderilor a fost împins mai spre mijlocul partidei, numărul posibilităţilor din fiecare poziţie a crescut vertiginos, ca în cunoscuta legendă a şahului cu boabele de grîu. În aceste condiţii a devenit din ce în ce mai dificil a se cu-

prinde toate ideile de joc posibile şi a apărut în mod logic necesitatea unor noi forme de abordare a studiului deschiderilor.

S-a constatat astfel că există poziţii avînd asemenea structuri de pioni şi amplasări ale figurilor, incît cuprind anumite elemente strategice specifice, ce pot fi regăsite în mai multe deschideri sau variante de deschidere.

Desigur că aprofundarea posibilităţilor de joc existente în asemenea „modele strategice" conduce la o simplificare considerabilă a pregătirii, tocmai datorită faptului că ideile generale pe care le conţin sînt valabile pentru o parte a teoriei care depăşeşte cadrul unei singure deschideri sau variante de deschidere. În literatura şahistă aceste „modele strategice" se întîlnesc cel mai adesea sub denumirea de „poziţii tip".

Una dintre cele mai cunoscute şi analizate poziţii tip este „atacul minorităţii" şi cuprinde toate problemele cu caracter strategic sau tactic ce survin într-o poziţie cu o structură a pionilor similară celei reprezentate în diagramă.

Problema strategică principală ce se cere rezolvată în acest caz este deschiderea coloanelor pentru turnuri. Cîtă vreme configuraţia pionilor rămîne nemodificată, turnurile sînt practic afară din joc. Cele mai mari şanse spre a fi deschise prezintă coloanele pe care se află numărul cel mai redus de pioni, în exemplul ales, coloanele „semideschise" (pe care se află un singur pion) „c" şi „e".

Albul va căuta deci să înlăture pionul c6, iar negrul, pionul e3. Manevra necesară şi unică prin care albul înlătură pionul c6 o constituie avansarea pionului „b" susţinut de pionul „a" pe cîmpul b5. Doi pioni albi („a" şi „b") atacă trei pioni negri („a", „b" şi „c"), de unde denumirea manevrei de „atac al minorităţii".

Similar, pentru a deschide coloana „e" negrul avansează pionul „f" pînă la f4. Dar pionul „f" acţionează de cele mai multe ori solitar, deoarece înaintarea pionului „g" implică slăbirea considerabilă a aripei regelui. Din acest motiv şansele albului de a-şi realiza planul strategic ating o cotă su-

perioară și de cele mai multe ori negrul este nevoit să caute alte căi prin care să echilibreze jocul.

Cel mai des această configurație strategică se formează în Gambitul Damei, de exemplu, după: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Cbd7 5.cd5 ed5 6.e3 c6 7.Nd3 Ne7 8.Cf3 0—0 etc., dar ea poate surveni la fel de bine și din alte deschideri, ca de exemplu:

Apărarea Grünfeld: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ng7 5.Ng5 Ce4 6.Cd5 Cg5 7.Cg5 e6 8.Cf3 ed5 9.e3 c6 etc.

Apărarea Olandeză: 1.d4 f5 2.c4 e6 3.g3 Cf6 4.Ng2 Ne7 5.Cc3 0—0 6.Cf3 d5 7.cd5 ed5 8.0—0 c6 etc.

Apărarea Caro-Kann: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.ed5 cd5 4.Nd3 Cc6 5.c3 Cf6 6.Cf3 Ng4 7.0—0 e6 și de această dată negrul va declanșa atacul minorității pe flancul damei.

Iată, deci, că analizînd toate particularitățile strategice sau tactice ale „atacului minorității", tehnica de joc în poziții cu acest caracter va realiza un salt calitativ deosebit și va permite o tratare a partidei la un nivel superior, indiferent de deschiderea din care a provenit.

Exemplul prezentat a urmărit doar să ofere o imagine practică a noțiunii de „poziție tip", dar nu a pătruns în adîncul ei. Poziții tip sînt numeroase, iar prezentarea lor aprofundată ar putea constitui subiectul unei lucrări de sine stătătoare.

Este esențial a se reține că studiul deschiderilor trebuie aprofundat, înțelegerea lor fiind împinsă cît mai departe în jocul de mijloc.

PARTEA a III-a

PSIHOLOGIA JUCĂTORULUI DE ŞAH

CONSIDERAȚII GENERALE

Lupta pentru cucerirea supremației șahiste, asemenea olimpiadelor antice și moderne, a suscitat de-a lungul veacurilor interesul crescînd al unui mare număr de oameni, femei și bărbați, adolescenți și maturi, de diverse categorii sociale și pregătire culturală. Datorită acestui interes care, mai ales după celebrele meciuri pentru titlul mondial Alehin—Capablanca și Fischer—Spasski, poate fi calificat ca imens, șahul a devenit subiectul unor deosebite preocupări psihologice.

În esență, șahul este un produs al vieții sociale, fiind rezultatul natural al unui anonimat colectiv. La prima vedere, șahul apare ca un joc distractiv, care însă — după ce s-a pătruns în labirintul său infernal de variante — captivează. În timpurile noastre, sute și sute de mii de oameni își petrec cu acest joc zile și nopți. Aparținînd unor timpuri străvechi, șahul supraviețuiește multor imperii sau transformări politice, prosperînd neîncetat. Împămîntenirea lui n-a putut fi oprită nici de superioritatea culturii, nici de aceea a structurilor sociale, nici de grupările naționale și statale, și nici de deosebirile de profesii. Filosoful, strungarul, diplomatul, matematicianul, tractoristul sau cosmonautul sînt uniți în activitatea lor profesională și prin șah. Savantul îmbătrînit nu atinge și nu mută figurile de șah cu mai puțină seriozitate și emoție interioară decît tînărul începător.

Marea răspîndire a jocului de șah și interesul care i se acordă pe toate meridianele globului a făcut să aibă o vastă literatură care se dezvoltă într-o progresie geometrică, independentă de orice altă ramură a științei. Zeci și sute de cărți și manuale închinate teoriei șahiste, care apar anual, sînt însoțite de nenumărate ziare și reviste de specialitate care comunică celor interesați,

în toate limbile pămîntului, ultimele noutăţi din viaţa şahului.

În acest context era firesc ca ştiinţa să se preocupe în mod expres de fenomenul „explozia şahistă“ care, mai ales începînd de la mijlocul sec. al XIX-lea, a cuprins întreaga lume, fapt care a făcut ca problema şahului să intre în sfera de preocupări a psihologiei.

SCURTĂ INCURSIUNE ÎN PSIHOLOGIE

Fără a avea pretenţia unui curs de specialitate, s-a considerat util să se prezinte în mod sumar elementele fundamentale ale psihologiei, adică fenomenele, particularităţile şi legile care guvernează viaţa psihică, pentru a se concluziona în final asupra personalităţii jucătorului de şah.

Este îndeobşte cunoscut că sfera psihicului cuprinde astfel de fenomene ca: senzaţia, percepţia, memoria, gîndirea şi altele, care la om au căpătat forma superioară a conştiinţei. În vorbirea curentă se fac referiri nu numai la fenomenele sau procesele psihice, dar şi la calităţile acestora şi chiar la unele însuşiri mai generale ale întregii activităţi psihice. Astfel sînt însuşirile de sensibil, emotiv, curajos, inteligent, perseverent, talentat, atent etc. Deci fenomenul psihic cuprinde atît fenomene şi procese, cît şi însuşiri sau particularităţi psihice.

Procesele psihice pot fi:

— **Intelectuale,** prin intermediul cărora cunoaştem obiectele şi fenomenele realităţii înconjurătoare: senzaţia, percepţia, memoria, gîndirea şi imaginaţia.

— **Afective,** care exprimă trăirile noastre în raport cu o situaţie: emoţiile şi sentimentele (bucuria, tristeţea, entuziasmul, prietenia etc.).

— **Voliţionale,** prin care se reglează conduita. În activitatea sa omul îşi propune scopuri, el dispune de anumite priceperi şi deprinderi, este îndemnat să lucreze la anumite imbolduri sau, lovindu-se de anumite greutăţi, va încerca să le depăşească prin eforturi de voinţă.

În ceea ce priveşte particularităţile psihice, dintre care în principal se remarcă:

— temperamentul,

— aptitudinile,

— caracterul,

ele constituie personalitatea fiecărui individ, orice om avînd anumite însuşiri psihice care îl deosebesc de ceilalţi şi care îl fac să fie el şi nu altul. Viaţa socială condiţionează întreaga dezvoltare a activităţii psihice,

percepţiile, memoria, gîndirea, sentimentele, voinţa etc. şi totodată face posibilă formarea conştiinţei, care constă din acumularea de cunoştinţe generale şi aplicarea lor selectivă în condiţiile unor situaţii noi — caracteristică distinctivă a activităţii psihice a omului. Conştiinţa presupune o sinteză a tuturor proceselor psihologice (senzaţii, percepţii, gîndire, imaginaţie, atenţie, voinţă, emoţii, atitudini) în diverse forme şi în raport cu împrejurările.

Psihologia ne dezvăluie legile obiective ale activităţii psihice, permiţîndu-ne astfel să ne explicăm corect activitatea. Explicarea ştiinţifică a proceselor şi particularităţilor psihice interesează pe orice om şi, deci, şi pe jucătorul de şah în activitatea sa de şahist. Şi aceasta nu numai din plăcerea de a avea cunoştinţe generale, ci mai ales din motive de ordin practic. Cunoscînd cît mai în amănunt condiţiile în care se dezvoltă puternic memoria, imaginaţia, gîndirea, voinţa şi talentul, se vor putea lua măsuri pentru a se acţiona în aşa fel, încît să se influenţeze cu maximum de eficienţă dezvoltarea şi folosirea lor. Astfel s-a născut, cu multe decenii în urmă, „psihologia jocului de şah", abordată de mulţi autori, mai ales contemporani, trecîndu-se chiar la teste deosebit de complicate şi suficient de convingătoare.

PSIHOGRAMA JUCĂTORULUI DE ŞAH

Este în general cunoscut faptul că dezvoltarea psihică nu poate fi studiată şi apreciată cu aceeaşi uşurinţă ca creşterea şi dezvoltarea somatică, organică sau motrică. De aceea problema determinării psihologiei jucătorului de şah a ridicat pe parcursul studierii ei nenumărate semne de întrebare, care în bună parte au fost rezolvate, unele aspecte rămînînd încă pe seama viitorului. Spre exemplu inteligenţa, ca funcţie integrală a creierului, se apreciază cu destulă relativitate şi rezervă. Datorită acestui fapt s-a recurs la factorii şi facultăţile psihice care condiţionează procesele de cunoaştere şi gîndire.

Într-un studiu psihologic cu privire la practicarea jocului de şah, căutările cele mai interesante se referă la următoarele întrebări:

— Care laturi ale personalităţii au tangenţă cu jocul de şah?

— Ce aptitudini psihologice joacă un rol important în practicarea şahului?

— Ce importanță are șahul în dezvoltarea personalității?

Față de aceste trei întrebări-investigație, apare în mod imperativ și o întrebare-concluzie:

— Poate deveni oricine un sportiv de performanță, respectiv un maestru al șahului?

O primă analiză mai amplă, pe bază de observații directe, s-a făcut în acest sens în anul 1925, cercetările concretizîndu-se asupra cîtorva din cei mai buni jucători din acea vreme, participanți la marele turneu de la Moscova, printre care pot fi citați: Lasker, Rubinștein, Grünfeld, Reti, Bogoliubov, Yates, Sämisch și Spielmann. Apoi alte și alte studii și rezultate au fost publicate în multe țări ale lumii. În aceste lucrări de cercetare, întocmite de personalități competente în psihologie, se poate considera că s-a ajuns la un răspuns pe deplin satisfăcător la toate întrebările mai sus menționate, prin elaborarea unor constatări științifice sistematizate în „Psihograma jucătorului de șah“, care poate concentra în 10 puncte acele dotări psihologice ce caracterizează pe maeștrii șahului.

1. CONDIȚIE FIZICĂ FOARTE BUNĂ

Cînd anticul poet satiric latin Iuvenal a gîndit celebra deviză „Mens sana in corpore sano“, este neîndoios că nu s-a referit și la jocul de șah, pentru simplul motiv că, după toate datele cunoscute, șahul încă nu fusese născocit. Însă această „minte sănătoasă în corp sănătos“ este cum nu se poate mai potrivită tuturor celor care vor să practice șahul de performanță. Într-o luptă dură și prelungită, așa cum este la nivelul întrecerilor internaționale confruntarea la tabla cu 64 de pătrate, concurentul trebuie să dispună de condiție fizică foarte bună, cu tendința spre perfectă, pentru a avea resurse suficiente necesare unei lupte de peste cinci ore. Comportarea cu succes în concurs, unde adeseori se întîlnesc jucători de forțe sensibil egale, depinde în foarte mare măsură de sănătatea și rezistența fizică. În caz contrar, concurentul mai puțin pregătit fizic va da semne de oboseală tot mai evidente, care spre sfîrșit în mod inerent va influența negativ rezultatul.

Un exemplu tipic de acest gen l-a oferit meciul candidaților la titlul mondial dintre Korcinoi și Petrosian.

INDIANA DAMEI

T. Petrosian — **V. Korcinoi**

Castelvecchio, partida a 8-a, 1977

1.d4 e6 2.c4 Cf6 3.Cf3 b6 4. g3 Na6 (O variantă mai puţin utilizată decît cunoscuta 4... Nb7. E poate necesar să precizez că între doi adversari care se cunosc atît de bine şi s-au întîlnit de nenumărate ori, care pierd foarte greu, era de aşteptat evitarea unor variante de deschideri tradiţionale. Dealtfel tot meciul a purtat amprenta unei lupte poziţionale surde, cu foarte rare momente de spectacol şahist. Dar să derulăm mai departe partida) **5. b3 Nb4 6.Nd2 Ne7 7.Cc3 d5 8. cd5 ed5 9.Ng2 0—0 10.0—0 Cbd7 11.Cc5 Nb7 12.Nf4 Te8 13.Tc1 Cf8 14.Ng5! Ce6 15.Nf6 Nf6 16.e3 c6 17.Cd3 Dd6 18. Te1 Tad8 19.b4!** (După numai 19 mutări, dar cu un consum de timp şi ... cerebral destul de mare, albul a obţinut o poziţie tipică în care „atacul minorităţii" ar trebui să cîştige) **19...Te7 20.a4 Tde8 21.Db3 Td8 22.Ted1 Ted7 23.Ce2 g6** (Avantajul poziţional al albului se conturează din ce în ce mai clar, dar conducătorul pieselor negre, un virtuos „echilibrist" al poziţiilor pe muchie de cuţit, cu ochii la ceasul de control, constată că adversarul său dă unele semne de oboseală şi va avea în curînd încă un adversar, deosebit de nociv: criza de timp) **24.Cef4 Tc7 25.Td2 Ng5 26.Ce6 fe6 27.Tdc2 Tdc8 28.Nh3 Rg7 29.Cf4 Te8 30.Tc3 Nc8 31.Cd3! Nd7 32.Ce5 Tec8** (Privind diagrama, reiese evident că albul a obţinut un



avantaj poziţional consistent, pe care însă pentru a-l transforma în cîştig mai e nevoie de multă tehnică şi mai ales de foarte multă muncă) **33.e4??** (Probabil că la vederea acestei continuări şi cei mai puţin avizaţi spectatori din sala de concurs au spus în gîndul lor: incredibil! Cum a fost posibil ca Petrosian, unul din cei mai mari făuritori de remize din zilele noastre, să gafeze în aşa măsură? Este cunoscut însă faptul că, la cei 48 de ani ai săi, fostul campion mondial nu mai urmează un antrenament fizic adecvat cerinţelor unui meci de o atare importanţă. Şi rezultatul negativ nu a întîrziat să apară. Cu 33.f4! albul îşi menţinea avantajul şi şan-

sele) **33...Nc1 34.Tc1 de4 35. Cd7 Dd7! 36.Ne6 Dd4 37.Tc4?!** (O a doua greşeală, care compromite definitiv partida. După 37.Nc8 Tc8 38.Td1 ar mai fi fost unele şanse de salvare. După mutarea din text, a urmat o execuţie tehnică „à la Korcinoi") **37...Da1 38.Rg2 Tf8 39.Te4 Te7 40.Nd5 Te4 41.Ne4 Df6 42.Dc2 Tc8 43.a5 ba5** şi după încă 14 mutări albul a cedat, pierzînd la limită şi calificarea în faza următoare, pe care la mutarea a 33-a o avusese asigurată.

Un caz tipic de condiţie fizică deficitară a reprezentat evoluţia marelui maestru sovietic M. Botvinnik în meciul disputat pentru titlul mondial contra explozivului M. Tal în 1960. Într-o analiză succintă făcută în revista „Ogoniok" din 1960, marele maestru S. Flohr constata: „Criza de timp — o boală teribilă — a fost în acest meci un însoţitor permanent al lui Botvinnik. Au trecut acele timpuri cînd însuşi Botvinnik sfătuia: «Şahistul trebuie să-şi lase 5 minute pentru ultima mutare înainte de controlul timpului». În acest meci nu l-am mai văzut pe Botvinnik de altădată, el amintea mai curînd pe Reshevsky, un şahist care s-a aflat toată viaţa în criză de timp".

Fără a intra în amănuntele tuturor partidelor, este neîndoielnic că în special oboseala prematură a determinat înfrîngerea lui Botvinnik. Tot Botvinnik mărturisea într-un articol publicat în ziarul „Izvestia" din 22 iunie 1961 că „...în meciul din 1960 partenerul meu aştepta cu răbdare a cincea oră de joc, cînd deseori culegea recolta bogată a greşelilor mele".

Se poate afirma că partida a 17-a a decis soarta meciului. După o apărare lungă şi fără îndoială obositoare, Botvinnik cu piesele negre a reuşit să ajungă în poziţia din diagramă,



în care atacul albului se pare că va ajunge la un punct mort după 39...Ra8, după care negrul ar putea juca chiar la cîştig, avînd în vedere cei doi pioni în plus.

Dar spre stupefacţia generală Botvinnik a continuat cu **39...Dd5??**, greşeală care aminteşte atît ca amploare cît şi ca consecinţe de celebra gafă a lui Cigorin din ultima partidă

a meciului său revanşă cu Steinitz (Havana, 1892), cînd cu un cal în plus marele campion rus a părăsit apărarea unui cîmp, ceea ce a permis adversarului să-l dea mat în 2 mutări!

O altă gafă-gigant, datorită aceluiaşi leit-motiv „lipsa de condiţie fizică", a pus capăt practic meciului pentru titlul mondial dintre Nona Gaprindaşvili şi Nana Aleksandria desfăşurat în localităţile Piţunde şi Tbilisi în 1975. După prima jumătate a meciului Gaprindaşvili conducea confortabil cu $5^1/_2$—$2^1/_2$, dar o victorie în partida a 9-a putea relansa întrecerea.

APĂRAREA SICILIANĂ

N. Gaprindaşvili

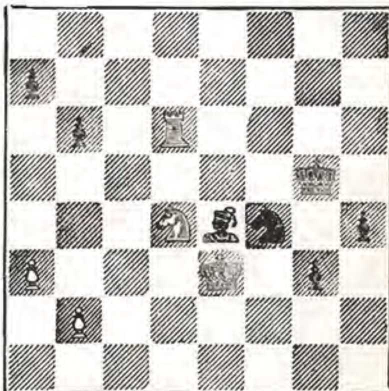
N. Aleksandria

Tbilisi. 1975

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4. Cd4 Cc6 5.Cb5 d6 6.c4 Cf6 7. C5c3 Ne7 8.Ne2 0—0 9.0—0 b6 10.Nf4 Nb7 11.Cd2 Tc8 12.Te1 Tc7 13.Tc1 Td7 14.a3 Ce5 15. Ng3 Cg6 16.h4 d5? 17.cd5 ed5 18.Nb5 d4 19.Ccb1 h5 20.Nd7 Cd7 21.Cf3 Cc5 22.Cd4? Nf6! 23.e5 Nh4 24.Cf3 Ng3 25.Dd8 Nf2 26.Rf2 Td8 27.Rg3 Te8 28. Te3 Ce4 29.Rh2 Cf2 30.Rg3 Cg4 31.Tc2 C4e5 32.Ce5 Ce5 33.Tce1 f6 34.Cc3 Na6 35.Te4 Nb7 36.Td4 g5 37.Te2 Na6 38. Tf2 h4 39.Rh2 Rg7 40.Cd5 Td8 (La întrerupere este clar că Aleksandria are avantaj suficient pentru cîştigarea partidei, aşa cum se vede din diagramă. Două zile mai tîrziu s-a dispu-



tat partida a 10-a, pe care şalangera a cîştigat-o reducînd scorul la $5^1/_2$—$3^1/_2$) **41.Tc2 Nd3 42.Tc3 Ne4 43.Cc7 Td4 44.Ce6 Rg6 45.Cd4 f5 46.Rg1 Cd3 47. Tc7 Ce1 48.Td7 g4 49.Td6 Rh5 50.Rf2 Cg2 51.Cf5 Rg5 52.Cd4 g3 53.Re2 Cf4 54.Re3** (Acum nici cei mai optimişti admiratori ai campioanei mondiale nu-i mai acordau nici o şansă în finalul din diagramă. Proba-



bil însăşi Nona nu mai vedea salvarea, dar . . .) **54...g2??** (Un caz rar de „orbire şahistă“, mai ales la nivelul marilor maeştri. Odată în plus lipsa condiţiei fizice a făcut o victimă din „înalta societate“ şahistă. După 54...Nd5 55.Cf3 Nf3 56.Rf3 g2 albul ar fi cedat) **55.Re4 h3 56. Cf3 Rg4 57.Td8 Cg6 58.Td5!** şi cu hohote de plîns abia stăpînite Nana Aleksandria a cedat. Restul meciului n-a mai fost decît o formalitate pentru Gaprindaşvili, partenera ei nemaiopunînd nici un fel de rezistenţă.

* * *

Se pune oare întrebarea ce este de făcut împotriva acestor probleme? Nicidecum. Este cunoscut faptul că exerciţiile fizice practicate în mod organizat şi permanent menţin o condiţie fizică bună. Dealtfel, în general, şahiştii de performanţă sau în orice caz cei ce doresc să atace marile întreceri practică la un nivel ridicat o ramură de sport. Spasski

Mutarea			Timpul de gîndire												
Nr.	Alb	Negru	Cumulat	Cronograma											
				0 10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
1			0	●											
2			0	●											
3			3	●											
4			4	●											
5			6	●											
6			8	●											
7			12		●										
8			13		●										
9			25			●									
10			26			●									
11			26			●									
12			42					●							
13			48					●							
14			61							●					
15			63							●					
16			72								●				
17			75								●				
18			75								●				
19			80									●			
20			86									●			

joacă cu mult aplomb tenis de cîmp, Fischer înoată şi face antrenamente asidui de tenis de masă, iar Botvinnik, Gheorghiu şi alţii fac adeseori lungi plimbări pe jos.

În ceea ce priveşte criza de timp, aici problema este mai complexă, deoarece pe lîngă o bună condiţie fizică, jucătorul mai trebuie să-şi pună la contribuţie şi voinţa. În plus, cunoştinţele teoretice şi tactice ale viitorului maestru trebuie să fie încontinuu la zi cu tot ce e nou, pentru ca acesta să nu fie în situaţia de a căuta la tablă „noutăţi" de mult cunoscute.

Pentru disciplinarea timpului de gîndire şi încadrare în regulamentul concursului se recomandă întocmirea unei cronograme personale de tipul celei alăturate, în care se pot evidenţia atît timpul de gîndire mutare cu mutare, cît şi cel cumulat. Cronograma poate fi extinsă la oricîte mutări consideră fiecare că-i sînt necesare pentru a se obişnui cu evitarea crizelor de timp.

2. UN SISTEM NERVOS ECHILIBRAT

Într-un comentariu făcut de Fischer pe tema confruntării sale cu Stein la Interzonalul Soussa, 1967, el afirma că „ruşii îşi pregătesc partidele pe grupe dinainte gîndite, stabilind ce deschideri ar putea scoate psihologic din sărite adversarii".

În aceeaşi ordine de idei, dar de o manieră mult mai brutală, unii mari maeştri contemporani se „străduiesc" să-şi enerveze adversarii pentru a-i aduce în situaţia de a nu mai putea evolua în partidă cu forţa lor reală de joc. În acest sens cehoslovacul Hort declara într-un interesant articol apărut de curînd în „Rude Pravo": „O partidă de şah cu Browne sau cu Mecking este o durere continuă. Mecking, deşi trecut de curînd de vîrsta de numai 20 de ani, aranjează încontinuu piesele pe tablă, chiar dacă ele stau perfect în mijlocul pătratelor, în timp ce adversarul gîndeşte. Este foarte greu să te stăpîneşti cînd eşti la mutare şi deodată pe tablă apare o mînă păroasă, însoţită de zgomotul caracteristic al pieselor care fîşîie. Iar atunci cînd se află în criză, în timp ce în sală este o linişte totală, cu o voce alarmată Mecking strigă „linişte" ori lansează un „psst" de te bagă în răcori... La rîndul lui, Browne încearcă să imite comportarea excentrică a lui Fischer, dar cîteodată îl şi întrece. La masa de joc Browne este adeseori de-a drep-

tul incorect. La ultima noastră întîlnire, de exemplu, a intrat într-o acută criză de timp, astfel că pentru ultimele mutări mai avea efectiv nişte secunde. Acest fapt l-a „enervat" într-atît, încît a simulat un leşin şi... a căzut inert de pe scaun! Arbitrul italian a fost atît de fîstîcit de acest incident neprevăzut, că n-a luat practic nici o măsură. Manifestarea aceasta gălăgioasă a durat peste două minute, timp în care ceasul meu a mers, după care Browne s-a aşezat din nou la masă. Rezultatul: am scăpat din vedere o figură şi am pierdut".

Acestea sînt numai cîteva „mostre" privind nivelul pe care l-a atins „războiul nervilor" în desfăşurarea unei partide de şah. De asemenea, nu este deloc de neglijat şi trebuie să se ţină cont şi de oarecum nevinovatele „şicane" pe care adeseori şi le fac reciproc chiar marii maeştri. Iată cîteva „eşantioane" de acest gen.

La o partidă din cadrul unuia din campionatele U.R.S.S., avînd piesele albe, marele maestru Bronştein a făcut prima mutare după o „matură chibzuinţă" de... 20 de minute!

Este arhicunoscut faptul că în „Meciul Secolului" (Reykjavik, 1972) Fischer se prezenta la masa de joc cu o „întîrziere" de 5—7 minute, ceea ce l-a determinat şi pe sobrul Spasski ca, la cîteva partide, să vină în sala concursului cu 2—3 minute după Fischer.

E clar, deci, că pentru a face faţă tuturor acestor aspecte de importanţă hotărîtoare în şahul de performanţă este absolut necesar ca viitorul maestru să aibă un sistem nervos cît mai echilibrat, pe care dacă nu-l are prin naştere, trebuie să şi-l formeze prin educaţie şi antrenament.

Pentru a ilustra afirmaţiile de mai sus, iată cîteva exemple în care sistemul nervos, mai bine temperat, a învins.

APĂRAREA NIMZOVICI

H. Mecking **L. Polugaevski**

Lucerna, sferturi candidaţi, 1977

După o primă partidă de mare luptă, în care marele maestru Polugaevski, în criză de timp, a ratat un cîştig elementar, s-a disputat partida a 2-a într-o atmosferă foarte încărcată, degenerînd într-un adevărat război al nervilor, generat şi alimentat cu o perseverenţă demnă de o cauză mai bună de marele maestru brazilian, un jucător teribil de capricios.

Ziarele scriu că în timpul acestui meci el a schimbat trei secondanţi, a recuzat doi arbitri şi aproape la fiecare partidă a formulat în scris o contestaţie sau un protest!

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0—0 5.Nd3 d5 6.Cf3 b6 7. 0—0 Nb7 8.a3 Nd6 9.De2 c5! 10.dc5 bc5 11.Td1 Cbd7 12.b3 Db6?! 13.Tb1 Tac8 14.Nb2! Tfe8 15.cd5 ed5 16.b4! (După această mutare albul preia inițiativa) **16...Nc6 17.Na1 Ce5 18. bc5 Dc5 19.Cb5 Nb5 20.Nb5 Te7 21.Cd4 Nb8 22.Tb3 Ce4 23.Na6 Td8 24.g3 g6** (Se pare că albul stă excelent, dar se îndreaptă și spre o criză de timp deosebită. Imperturbabil, marele maestru Polugaevski . . . continuă) **25. f3!? Cf6! 26.Tdb1 Nc7 27.Tc3 Dd6 28.f4 Ceg4 29.Cc6 Te3! 30. Te3 Dc6 31.Nf6 Cf6 32.Nb7 Dd6 33.Rg2 Nb6 34.Tc3 d4 35. Td3 Cd7 36.Tbd1 Df6** (După cum se poate lesne vedea din diagramă, albul, cu o calitate în plus, are toate șansele să ducă partida într-un final cîștigat, dar . . .) **37.Na6?** (. . . sub presiunea ceasului de control care amenința cu căderea stegulețului, albul comite o gravă eroare. După 37.Nf3! ar fi început să se profileze cîștigarea partidei) **37...Cc5 38.Tf3 Dc6 39.Nb5 Db7 40.Nd3 Dc6** (Ieșirea din criza de timp îl găsește pe alb într-o situație în care acum trebuie să lupte pentru remiză. În schimb negrul, dozîndu-și corect forțele psihice, a intrat, deși cu o calitate în minus, într-o poziție cel puțin amenințătoare) **41.Te1?** (Epuizat de consumul nervos, Mecking nu a mai avut capacitatea de a sesiza manevra relativ simplă a negrului care a urmat) **41...Na5! 42.Tef1?** (Un vechi proverb șahist spune că „O mutare slabă aduce după sine alta și mai slabă"; după 42.Nb5 încă mai erau unele șanse de remiză) **42...Te8! 42. Dd1 Te3** după care negrul a intrat într-un final cîștigat, iar albul a mai rezistat pînă la mutarea a 63-a cînd a cedat.

Pentru o altă exemplificare a temei noastre să ne întoarcem cu cîțiva ani în urmă, tot la un meci din „sferturile candidaților".

GAMBITUL DAMEI

W. Uhlmann — **B. Larsen**

Las Palmas, partida a 4-a, 1971

1.c4 Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 d5 4.d4 c6 5.e3 Cbd7 6.Nd3 dc4 7. Nc4 b5 8.Nd3 Nb7 9.e4 b4 10. Ca4 c5 11.e5 Cd5 12.Cc5! Nc5! 13.dc5 Da5 14.De2 Cc5 15.Nb5

Rf8 16.0—0 h6 17.Ne3! Ce3 18. fe3 Rg8 19.Tac1 Ce4 20.Nc6! Nc6 21.Tc6 Da2 22.Dc2 Cg5 23.Cd4 Dd5 24.Tc5 Dd7 25.Tc7 b3 26.Dc6 Dd5 27.h4 (În acest moment al partidei superioritatea albului este evidentă. Diagrama ne arată că negrul ar fi putut ceda liniştit, dar a sesizat faptul că albul a intrat într-o serioasă criză de timp) **27... Dc5?!** (Fără nici o şansă de a mai salva partida, Larsen face cu bună ştiinţă sacrificii pentru a-l forţa pe alb să gîndească şi să consume timp sau să ia decizii mai puţin gîndite şi deci posibil eronate) **28.Da8 Rh7 29.Da7 Dc3** (Conform principiului negrul continuă să „pescuiască în ape tulburi") **30. Rh2 Td8 31.Cf3??** (Şi minunea s-a produs: albul a gafat grav, după care — din partidă sigur cîştigată — a cedat după numai cîteva mutări) **31...Df4 32.Rg1 Cf3 33.Tf3 Td1 34.Rf2 Dh4 35. g3 Dh2 36.Re3 Dd2 37.Re4 Dd5 38.Re3 Td3** (0—1).

Aşa cum rezultă încă de la începutul lucrării, pregătirea pentru un anumit adversar, deci pentru o anumită partidă dintr-un turneu din zilele noastre, necesită un antrenament special atît teoretic cît şi psihic. Au trecut de mult vremurile lui Philidor, Morphy sau chiar Capablanca, romanticul Capa, care venea la sală cu cîteva minute înainte de începerea partidei şi cu umorul său latin de o fermecătoare nonşalanţă întreba arbitrul: „Stimate, eu la cine trebuie să cîştig astăzi?..."

Un exemplu plastic de pregătire psihică care trădează un sistem nervos excepţional de echilibrat şi o stăpînire de sine remarcabilă îl constituie partida Tal—Portisch disputată în meci-turneul de baraj pentru calificarea în grupul celor 3 candidaţi la titlul mondial.

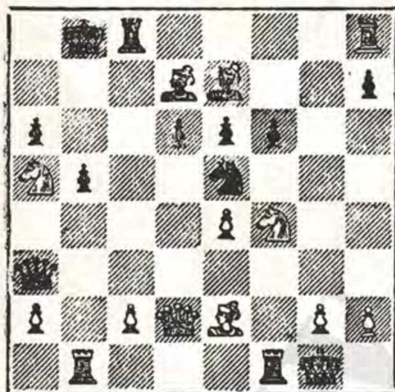
APĂRAREA SICILIANĂ

M. Tal **L. Portisch**

Milano, 1976

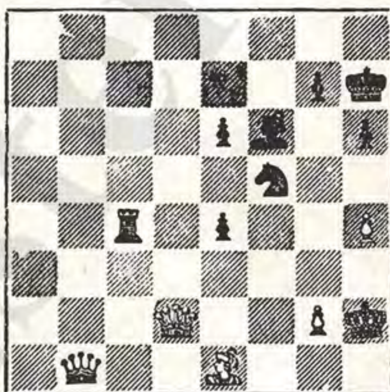
1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ng5 e6 7. f4 Db6 8.Dd2! Db2 (Era ultima partidă din meci-turneul de baraj şi Portisch se putea califica numai cu o victorie. Datorită acestui fapt s-a încumetat cu bună ştiinţă să intre în

una din cele mai tăioase variante ale Apărării Siciliene şi să ia „pionul otrăvit") **9.Cb3 Da3 10.Nf6 gf6 11.Ne2 Cc6! 12. 0—0 Nd7 13.f5?!** (Slăbeşte cîmpul e5) **13...Ce5! 14.fe6 fe6 15. Nh5 Rd8! 16.Tab1 Tc8 17.Ce2! Ne7 18.Cf4 Rc7 19.Ne2?!** (19. Cd4!) **19...Rb8 20.Ca5?** (20.Cd4) **20...b5!!** (Brusc negrul preia iniţiativa, ajutat bineînţeles şi de greşeala lui Tal; arma psihologică, teribila încredere în sine, i-a adus lui Portisch primele semne ale victoriei mult dorite. Vezi diagrama) **21.Cb3 Nd8 22.**



Rh1 Nb6! (Cu o energie pe care o dezvoltă dîrzenia, negrul controlează autoritar jocul!) **23. Ch5 Tc7! 24.Cf6 Nc8 25.Cg4 Cc4! 26.Nc4 Tc4 27.Cf6 Db4 28. Dd1 Dc3! 29.Tc1 h5 30.Tf3 De5 31.Dd2 Ra8 32.Td1 Nc7 33.Ca5 d5!! 34.g3 Na5 35.Da5 Tc2 36. Db6 Db2! 37.Dg1 de4!** (Ce a mai urmat a fost doar agonie) **38.Ce4 Nb7 39.Te3 Tf8 40.a4 De5!** (0—1). O partidă jucată la o „înaltă tensiune" în care factorul psihologic a fost... vioara întîi!

În încheierea capitolului este util de reamintit cazul nefericit al mai puţin experimentatului R. Hübner, care în partida a 7-a din meciul contra lui Petrosian din sferturile Candidaţilor, Sevilla, 1971, fiind la mutare în poziţia din diagramă, a continuat cu **39.**



Dc2??, o teribilă orbire şahistă pe care Hübner a justificat-o mai tîrziu ca fiind o consecinţă nefastă a zgomotului permanent care pătrundea din stradă. Enervat marele maestru vest-german a părăsit sala de joc, şi-a făcut bagajele şi a plecat acasă renunţînd pur şi simplu la meci. Fără îndoială că modul în care a „rezolvat" Hübner incidentul este departe de a fi cel mai indicat.

Concluziile care se impun, fără a fi multiple, nu sînt deloc simple. Un maestru al jocului de şah trebuie, în primul rînd, să reziste în timpul concursului la diferitele impresii neplăcute, care pot apare fie din desfăşurarea partidei, fie din afară, independent de concurs.

În al doilea rînd, trebuie să dea dovadă de stăpînire de sine chiar în situaţii complicate sau critice, păstrîndu-şi intactă capacitatea de concentrare şi gîndire, scăderea acesteia putînd provoca scăparea unei mutări, a unei combinaţii sau (şi nu arareori) comiterea unei „gafe imposibile", care să ducă la pierderea imediată a unei partide gata cîştigată.

Mai mult decît atît, unui viitor maestru al şahului, cu un sistem nervos robust, i se recomandă să adopte un joc specific de hărţuială atunci cînd adversarul este în criză de timp, pentru a-l obosi şi a-l aduce în situaţia să greşească.

3. ATENŢIE CONTINUĂ

Teoretic, atenţia poate fi definită ca fiind fenomenul de concentrare a activităţii psihice în raport cu un anumit obiectiv. Calitativ, se caracterizează prin stabilitate, mobilitate, grad de concentrare, distribuţie şi **volum**. La această ultimă calitate a atenţiei ne vom referi în special aici.

S-a constatat că pe lîngă o memorie specific şahistă, în şah o importanţă deosebită este atribuită volumului atenţiei, adică puterii de a cuprinde în totalitatea ei tabla de joc şi acţiunile posibile ale celor 32 de piese, pentru a putea desfăşura cît mai eficient o partidă de şah la nivel de performanţă. O scăpare din vedere, o mutare imprecisă sau o hotărîre pripită pot dărîma, ca un castel din cărţi de joc, un final favorabil sau cel puţin egal. Toate publicaţiile de specialitate menţionează astfel de „accidente", care adeseori s-au produs chiar şi la nivelul marilor maeştri. Să trecem în revistă cîteva cazuri de acest gen, despre care cronicarii de şah şi chiar „victimele" propriilor lor erori au făcut ample comentarii, încercînd (nu întotdeauna cu succes) să găsească motivul psihologic sau fizic care i-a adus în situaţia de a pierde într-o clipită avantaje adunate cu migală pe parcursul multor ore de joc.

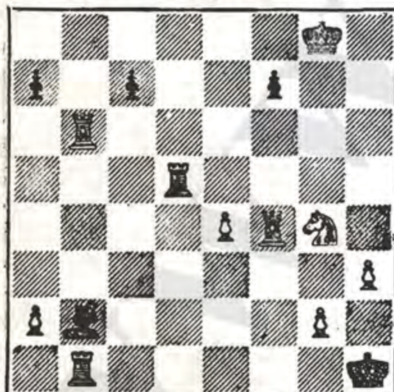
APĂRAREA CIGORIN

Fl. Gheorghiu — O. Castro

Orense, 1977

1.d4 d5 2.c4 Cc6!? (Maestrul internaţional columbian este un jucător original, mare

adept al unor deschideri rar uzitate, care pe lîngă efectul brutal al surprizei pot avea drept scop şi complexarea psihică a adversarului) **3.Cc3 e5 4.cd5 Cd4 5.e3 Cf5 6.Cf3 Nd6 7.Nb5! Rf8 8.0—0 Cf6 9.e4 Ce7 10.Cd2! g5!? 11.Cc4 Tg8?! 12. Df3! Tg6 13.Ng5 Cfd5 14.Cd5 Tg5 15.Cf6! Tg6 16.Tfd1 Cc6!!** (Practic albul are un avantaj clar de dezvoltare, dar psihic negrul îi pune probleme dificile care obosesc şi consumă timp de gîndire) **17.Ch7 Rg8 18.Nc6 Ng4 19.Cf6!! Df6 20. Df6 Tf6 21.Nb7 Tb8 22.f3!? Nc5 23.Rh1 Tf3!!** (Din nou albul are viziunea cîştigării partidei, însă resursele pe care le are negrul dezvoltă un joc complicat pe toată tabla, solicitînd adversarului o atenţie de volum maxim) **24.Td5 Nd4 25. Ce5 Nb2 26.Cg4?! Tf4! 27.Tb1 Tb7 28.h3 Tb6!** (Vezi diagrama.



Cu un pion în plus şi o poziţie mai activă albul are încă mari şanse de cîştig, aşa cum se vede şi din diagramă, dar în acelaşi timp a acumulat şi o doză accentuată de oboseală, pe fondul unui antrenament fizic mai redus) **29.e5??** (Iată un calcul elementar scăpat din vedere de alb; trebuia 29.Te1. După mutarea din text, negrul egalează uşor jocul) **29...Ne5! 30.Tc1 Tc6!! 31.Te1 Nc3 32.Te2 Rg7 33.g3 Tb4 34.Td7 Tb2 35.T1e7** (Albul revine din nou în atac, dar după 35...Nf6! negrul are şanse bune de remiză) **35... Nd4?** (Iată însă că şi negrul, obosit el însuşi de hărţuirea adversarului, greşeşte grav . . şi pierde) **36.Tf7 Rg6 37.Tf1 Ta2??** O gafă în situaţie pierdută, după care negrul cedează imediat.

O lipsă de atenţie incomparabil mai „instructivă“ s-a produs în partida care urmează, în urma căreia marele maestru danez Larsen, a fost practic aruncat pe locul al 7-lea din poziţia de . . . cîştigător al turneului.

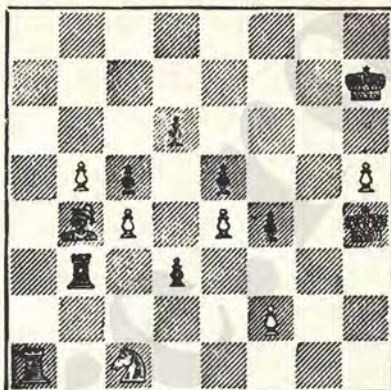
PARTIDA SPANIOLĂ

L. Liubojevici B. Larsen

Las Palmas, 1974

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.c4 Ng4! 6.Cc3 Cf6 7.Db3?! („Răsfăţatul“ şahului iugoslav încearcă să-şi surprindă adversarul cu o „noutate“ scoasă de la naftalină, din repertoriul străbunicilor

noştri; remarcaţi însă şi latura psihică a mutării 7.Db3) **7...Tb8 8.Nc6 bc6 9.Da4 Dd7 10.Da6 Nf3 11.gf3 Ne7 12.Da4 0—0 13. h4 Ta8 14.Dc2 Ch5 15.d3 f5 16.Ne3 f4 17.Nd2 c5 18.a3 g6 19.0—0—0 Tfb8 20.Tdg1 Rf7 21.Ce2?! Cg7 22.Nc3 c6 23.Rd2 Ce6 24.h5 g5 25.Ta1 Cd4 26. Nd4 cd4 27.b4 c5 28.b5 Nd8 29.Dd1 Ta5 30.a4 Tba8** (Pentru pionul sacrificat negrul capătă un oarecare avantaj, poziţia albului începînd să devină critică) **31.Rc1 T8a7 32.Rb2 Dc8 33. Cc1 Da8 34.Rc2 Ta4 35.Ta4 Ta4 36.Rd2 Ta1 37.Db3 Na5 38.Re2 Nb4 39.Td1 Rg7 40.Rf1 Rh6 41. Rg2 Rh5 42.Ce2 Ta3 43.Db1 Rg6 44.Tg1 h5** (Orice simplu maestru, în mod normal s-ar fi jenat — cel puţin — să mai continue cu albele o asemenea partidă; Liubojevici ştie însă că „arma psihologică" de abia acum începe să intre în calcul, acum cînd oboseala începe să-şi pună amprenta pe feţele jucătorilor şi uneori le anesteziază atenţia) **45.Rh2 Dd8 46.Df1 g4 47.fg4 Dh4 48.Dh3 Dh3 49.Rh3 Td3 50.Rh4 Tb3 51.gh5 Rh7 52. Ta1 d3 53.Cc1** (Deşi criza a trecut, albul continuă să joace, cu toate că, privind diagrama, se vede că pierde uşor după 53...Ta3! 54.b6 d2 55.b7 d1D 56.b8D Dh1 57.Rg5 Dg2, aşteptînd . . .) **53...Tc3??** (. . . **gafa** care a întors pe dos toată partida, datorită unui moment de neatenţie) **54.Cd3! Td3 55.Rg4**



Na3 56.b6 Tb3 57.b7 şi după încă 14 mutări, într-un final pierdut, negrul a cedat.

Un duplex greu de imaginat, dar tocmai excepţia confirmă regula, s-a petrecut la cel mai înalt nivel în partida a 12-a din meciul pentru titlul mondial dintre marii maeştri sovietici Botvinnik şi Tal.

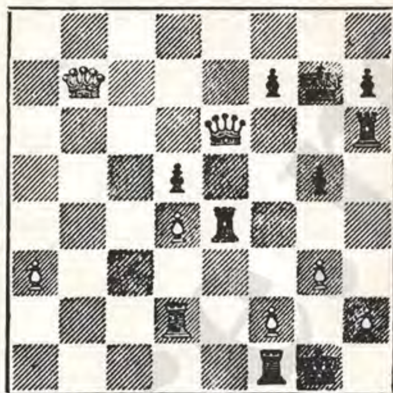
GAMBITUL DAMEI

M. Botvinnik — M. Tal

Moscova, 1960

1.c4 Cf6 2.d4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 c5 5.e3 Cc6 6.a3 Nd6 7. dc5 Nc5 8.b4 Nd6 9.Nb2 0—0 10.cd5 ed5 11.Cb5 Nb8 12.Ne2 a5 13.ba5 Ca5 14.0—0 Ta6 (S-a jucat varianta clasică a Apărării Tarrasch, în care în ultimul timp se găsiseră noi căi pentru ambele părţi, albul obţinînd un mic avantaj de dezvoltare. De partea cealaltă Tal joacă foarte original) **15.Ne5 Ne5 16.Ce5**

Te8 17.Cd3 Ce4 18.Cf4 Te5 19. Tc1 Th6 20.Cd4 Cc6 21.g3 g5! 22.Cd3 Te8 23.Ng4! Ng4 24.Dg4 Cd4 25.ed4 Df6 26.Ce5 Cd2 27. Tfd1 Te5!? (Tal manevrează inventiv, încercînd cu o perseverenţă diabolică să obţină un atac la rege, care însă se pare că nu se va putea realiza datorită apărării foarte exacte a lui Botvinnik. Cu ultima mutare, caracteristică stilului lui Tal, care se străduieşte încontinuu să găsească noi resurse pentru a pune adversarului probleme greu de rezolvat în momentul psihologic cel mai bine ales, conducătorul negrelor se aruncă în „marea aventură", pe care însă Botvinnik, mai prudent din fire, o va evita; mai tîrziu, în analizele de acasă, s-a constatat că această combinaţie a negrului era incorectă: 28. Tc8! Rg7 29.de5! Cf3 30.Rf1! Da6 31.Rg2 Th2 32.Rf3 Da3 33. Re2 Db2 34.Re3 Df2 35.Rd3 şi albul cîştigă) **28.Td2 Te4 29.Dc8 Rg7 30.Db7 De6! 31.Tf1** (Dama albă fiind practic scoasă din joc, acum negrul îşi va putea realiza planul de atac la rege conceput încă de la intrarea în jocul de mijloc. Vezi diagrama) **31...Te1?** (După ce a muncit o partidă întreagă să obţină atac la rege, tocmai în momentul cînd a ajuns la ţintă Tal lasă să-i scape combinaţia cîştigătoare: 31...Teh4! 32.gh4? Dg4 33.Rh1 Df3 34.Rg1 gh4 35.Tb1 h3! 36.Rf1 Te6 —+; 32.f3 De3



33.Rh1 Dd2 34.gh4 De2! 35.Tg1 Df3 36.Tg2 Te6 —+. De menţionat că Tal nu era în criză de timp!) **32.Db5 Dh3 33.f3 De6?** (Fantastic! Pentru a doua oară în această partidă Tal are o gravă scăpare tactică, ratînd din nou cîştigul prin 33...Tb6! 34.Dd3 Tbb1! 35.Tdf2 Tf1 36. Tf1 Tb2 37.Tf2 Tf2 38.Rf2 Dh2 39.Re3 Dg3 —+) **34.Tdf2 Tf6 35.Te1 De1 36.Rg2 g4 37.Dd3 h5 38.Tf1 De6 39.fg4 Tf1 40. Rf1 hg4 41.a4?!** (O continuare mai slabă, după care negrul restabileşte egalitatea pe tablă) **41...Db6** etc. şi partida s-a încheiat remiză la a 73-a mutare.

Aşa cum se ştie, nu există activitate umană care să se poată desfăşura fără atenţie. Reuşita unei activităţi, inclusiv în susţinerea unei partide de şah, depinde în bună măsură de atenţia cu care este tratată. Este indubitabil constatat că

savanţii, artiştii sau sportivii au fost întotdeauna posesorii unei remarcabile capacităţi de concentrare.

Educarea atenţiei se referă în special la posibilităţile de punere sub control a calităţilor ei principale: stabilitatea, mobilitatea şi capacitatea de a rezista la acţiunea agenţilor perturbatori.

În cazul atenţiei voluntare, specifică practicării jocului de şah, se pune şi problema educării voinţei. Nu este suficient să dorim obţinerea unui rezultat care solicită o activitate laborioasă dar dificilă, uneori chiar plicticoasă, trebuie să avem şi puterea de voinţă necesară pentru a ne putea menţine atenţia trează în tot timpul activităţii respective. Cînd desfăşurăm o activitate de durată, care impune o atenţie liniară, nu ne putem îngădui fluctuaţii ale atenţiei (schimbarea sau alterarea preocupărilor); este necesară o atenţie stabilă pe tot parcursul partidei.

În cazul în care acţiunea se petrece în condiţii care totuşi cer schimbări rapide ale orientării atenţiei, cum este specific jocului de şah, unde jucătorul trebuie să ţină sub control în mod simultan partida, ceasul de control şi notarea mutărilor, este necesară o permanentă educare a mobilităţii atenţiei.

În plus, jucătorul de şah acţionînd în condiţii dificile în timpul partidei, datorită zgomotului şi mişcării spectatorilor, trebuie să se obişnuiască treptat să se sustragă influenţei perturbatoare a acestor agenţi externi.

Aşadar, atenţia poate fi educată ca urmare a unor eforturi perseverente şi continui.

4. PERCEPEREA RELAŢIILOR DINAMICE

Orice jucător ajuns în stadiul de a asimila şahul mai substanţial îşi pune aproape involuntar întrebarea: „Ce aptitudini trebuie să aibă un bun şahist?", mergînd cu gîndul în mod natural spre treapta cea mai înaltă a marilor maeştri. Nenumărate lucrări de specialitate, începînd cu „Psychologie des grands calculateurs et joueurs d'échecs" a lui Alfred Binet, publicată la Paris în 1894, a căror înşiruire (numai) ar însuma pagini întregi de carte, s-au ocupat de această problemă, analizînd-o pe toate feţele şi sub toate aspectele. Rezultatele acestor cercetări au dus la concluzia că una din dotările caracteristice ale unui bun jucător de şah este simţul pentru schimbarea poziţiei şi acomodarea imediată cu noua

situaţie sau, mai ştiinţific spus „perceperea relaţiilor dinamice".

Să ilustrăm această concluzie cu cîteva partide.

APĂRAREA BENONI

Fl. Gheorghiu U. Andersson

Manila, 1974

Înainte de a demonstra partida, invit pe amatorii de şah să aprecieze frumuseţea jocului la care au contribuit ambii parteneri, fapt pentru care învingătorului i s-a atribuit Premiul special al juriului.

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 d6 4. Cc3 g6 5.e4 Ng7 6.Nd3 0—0 7. h3! (Albul face o mutare în general folositoare în sistemul său de dezvoltare, pentru a nu-şi dezvălui încă schema definitivă de joc) **7...e6 8.Cf3! ed5 9.ed5 Te8?!** (Mutarea care se pare că i-a definitivat albului planul de joc, bazat aproape în exclusivitate pe simţul poziţiei; comentatorii apreciază că era mai bine 9...De7, dar după 10. De2! De2 11.Re2 Te8 12.Ne3 albul avea joc mai bun) **10.Ne3 Nh6 11.0—0!** (Un sacrificiu de pion pe care negrul nu-l va accepta deoarece . . . veţi vedea) **11...Ne3 12.fe3 De7** (După 12...Te3? 13.Dd2 urmat de 14. Tae1 albul capătă atac puternic) **13.e4 Cbd7 14.Tf2 Tf8** (O mutare de apărare care-l demască pe negru, intrat deja în defensivă dar . . . nu pasivă) **15. Dd2 Ce8 16.Taf1 a6 17.a3** (Strategia albului aminteşte de unele partide ale lui Alehin. După ce a organizat o poziţie ofensivă pe flancul regelui, care obligă pe negru la o supraveghere continuă, albul trece la atac şi pe flancul damei, profitînd de mobilitatea redusă a pieselor adverse, aşa cum se vede în diagramă) **17...Ta7?!** (Este cu-



noscut faptul că marele maestru suedez este foarte inventiv în apărare datorită dezvoltatului său simţ de percepere a relaţiilor dinamice. De data asta însă 17...Ta7 este o mutare slabă) **18.Nc2 f6 19.b4 b6 20. Na4 Cg7 21.Nc6 Tc7 22.Ca4** (Albul realizează un prim punct din planul său de joc, cîştigarea unui pion, dar . . .) **22...Ch5 23.Nd7 Nd7 24.Cb6 Cg3 25.Te1 Ne8** (. . . negrul organizează o contraacţiune pe flancul regelui, deosebit de originală şi interesantă, bazată pe acelaşi

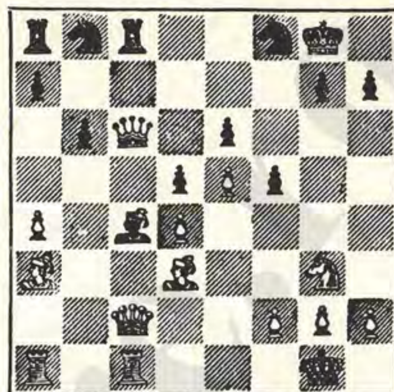
simţ al poziţiei. Acum e rîndul albului să-şi demonstreze calităţile native de percepere a relaţiilor dinamice) **26.e5!!** (O mutare pe care foarte probabil că Gheorghiu a „văzut-o" încă de la ideea luării pionului din b6) **26...fe5 27.Ce5! Dg7 28.Tf8 Df8 29.Cg4** (Practic, confruntarea s-a încheiat; albul a rămas cu un pion în plus şi cu atac cîştigător) **29...Ch5 30.De3 Cg7 31.bc5 dc5 32.De5 Tb7 33.Ch6 Rh8 34.Tf1** şi negrul a cedat după o încleştare scurtă dar sclipitoare în jocul de mijloc.

INDIANA NIMZOVICI

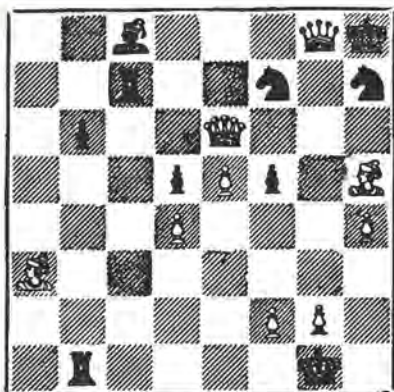
R. Vaganian B. Gulko

Campionatul U.R.S.S., 1977

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3 Nc3 5.bc3 c5 6.e3 b6 7. Ce2 Na6 8.Cg3 Dc7 9.e4 cd4 10.cd4 Nc4 (Un sacrificiu „pur" pentru iniţiativă) **11.Dc2 d5 12. Nd3 Dc6 13.e5 Cfd7 14.0—0 f5 15.a4 0—0 16.Na3 Tc8 17.Tfc1 Cf8** (După această mutare Vaganian va face o demonstraţie practică de „percepere a relaţiilor dinamice", elaborînd un plan tactic, o schemă de atac în vederea realizării unei anumite configuraţii a pieselor sale şi a relaţiilor dinamice dintre ele, care să-i dea posibilitatea ca, de pe această bază, să pornească atacul la rocadă. Vezi diagrama) **18.Ch5 De8 19.Dd1 Cbd7 20.Nc2 Tc6 21.Df3 Tac8 22.Nd1** (Toate mutările albului



18—22 au avut drept scop să creeze o anumită poziţie de atac, „o schemă dinamică", după realizarea căreia dama albă să poată acţiona nestingherită) **22...Cg6 23.h3 Na6 24. Tc6 Tc6 25.De3 Dc8 26.Dg5 Cdf8** (Baza fiind realizată, albul porneşte atacul) **27.Cg7! Rg7 28.h4 h6 29.Df6 Rg8 30. Nh5 Ch8 31.Te1 Ch7 32.Dh6 Tc7 33.a5!! Cf7 34.Dg6 Rh8 35. ab6 ab6 36.Tb1 Dg8! 37.De6 Nc8** (Se pare că atacul albului a fost respins şi negrul, cu o figură în plus, ar putea contraataca. Vaganian însă, pentru a doua oară, dovedeşte o mare clarviziune tactică şahistă de ansamblu şi elaborează o nouă schemă dinamică salvînd partida. Vezi diagrama din pag. 225) **38.Db6 Tb7 39.Db7 Nb7 40. Tb7 Da8! 41.Tf7 Da3 42.e6 Dc1 43.Rh2 Cg5! 44.hg5 Dg5 45.g4! fg4 46.Rg2! g3! 47.e7 gf2 48.Rf2**



Dh4! 49.Rg2 De4 50.Rg3 De1 51.Rg4 De4 52.Rg5 De3 53.Rh4 De4 54.Rg5 şi remiză.

Iată acum şi un test al celui de al 12-lea campion al lumii, Anatoli Karpov.

PARTIDA SPANIOLĂ

A. Karpov H. Westerinen

Olimpiada, Nisa, 1974

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.0—0 Nd7 6.d4 Cf6 7.c3 Ne7?! 8.Cbd2 0—0 9.Te1 Te8 10.Cf1 h6 11.Cg3 Nf8 12. Nd2 b5 13.Nc2 Ca5 14.b3 c5 15.d5 Ch7 16.h3 Ne7 17.Cf5! (Cu excepţionalul său simţ poziţional, care i-a adus multe succese internaţionale, Karpov sesizează inconsecvenţa adversarului său şi atacă) **17...Cb7 18.a4 ba4 19.b4! a5! 20.Na4 ab4 21.cb4 Nf8?! 22.Nc6!** (O „infiltrare" îndrăzneaţă specifică marelui maestru sovietic, care începe să dea viaţă superiorităţii manifeste a poziţiei albului) **22...Dc7 23.b5! Cf6 24. Dc2 Teb8 25.Ce3 Nc8 26.Cc4 Ne7 27.b6 Dd8 28.Ta7!** după care negrul „sufocat" a cedat în citeva mutări fără importanţă.

O combinaţie de mare anvergură, care la timpul său a făcut repede ocolul lumii, a fost realizată de foarte mult simpatizatul mare maestru Paul Keres, „eternul candidat" la titlul de campion mondial.

APĂRAREA SICILIANĂ

P. Keres A. Kotov

Turneul candidaţilor, Budapesta, 1950

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ne2 Dc7 7.Ng5 Cbd7 8.0—0 e6 9.Nh5! Dc4? (O mutare care tinde să apere punctul e6, dar pe care Keres, cu un simţ al relaţiilor dinamice excepţional de dezvoltat, o va sancţiona ca fiind insuficientă. Dar să urmărim comentariul lui Keres, care este deosebit de interesant: „La început mi s-a părut că din cauza ameninţării 10...Ch5 şi 11...Dd4 nu există nimic mai bun decît să revin cu nebunul la e2 provocînd repetarea mutărilor. Dar o studiere mai atentă a poziţiei m-a dus la ideea de a sacrifica calul şi a începe un atac împotriva regelui negru rămas în centru. Menţionez că nu m-am bazat pe un calcul

concret, ci pe consideraţii generale". Într-adevăr, albul şi-a depăşit apreciabil adversarul în dezvoltare şi apărarea împotriva numeroaselor ameninţări este deosebit de dificilă pentru negru. Continuarea partidei a confirmat justeţea acestui raţionament. Vezi diagrama) **10.**

Ce6!! De6 11.Cd5! Rd8 12.Ng4 De5 13.f4! De4 14.Nd7 Nd7 15. Cf6 gf6 16.Nf6 Rc7 17.Nh8 Nc6 18.Dd2 Nh6 19.Tae1 Dg6 20. Te7 Rd8 21.Tfe1 a5 22.Nd4 Ta6 23.Df2 Nf8 24.Nb6 Rc8 25.Te8 Ne8 26.Te8 Rd7 27.Tf8 şi negrul a cedat.

Exemplele date demonstrează în mod suficient de convingător rolul important al procesului sintetic din psihodinamica jucătorului de şah. Pe această capacitate — de gîndire şi imaginaţie, de generalizare şi abstractizare-concretizare — se bazează perceperea relaţiilor dinamice, dotare căreia i se atribuie pe bună dreptate un rol primordial în jocul de şah la nivel competitiv.

Explicaţia acestui fenomen de simţ al poziţiei, aparent misterios, a fost formulată pentru prima oară de către psihologi ca fiind o sinteză deosebit de originală a principalelor elemente ale jocului de şah: tablă, figuri, combinaţii, sacrificii etc., care se produce foarte rapid ca rezultat al unui antrenament intensiv.

5. O DEOSEBITĂ MEMORIE ŞAHISTĂ

De la bun început este necesar să se precizeze că noţiunea de memorie şahistă este complet independentă de memoria obişnuită. Memoria şahistă este o faţetă, cu caracteristici specifice, a memoriei privită în general, care face posibilă reţinerea cu prioritate a teoriei, tacticii şi strategiei jocului de şah şi chiar a unor partide întregi. O astfel de memorie, denumită de psihologi în general memorie profesională, prin educare şi antrenament poate atinge valori superioare, ca reconstituirea unor partide demult jucate ori citite sau chiar disputarea unor partide oarbe, fără tabla

de şah în faţă şi chiar mai multe deodată, în simultan.

Fostul campion mondial de şah A. Alehin a fost unul din cei care au dispus de o memorie şahistă fenomenală, mergînd pînă acolo încît la o conferinţă de presă a afirmat că el ţine minte şi poate reconstitui oricînd oricare din partidele jucate de el, în număr de circa 10 000, fără a mai pune la socoteală alte mii de partide jucate de adversarii săi pe care le memorase pentru îmbogăţirea cunoştinţelor sale de specialitate.

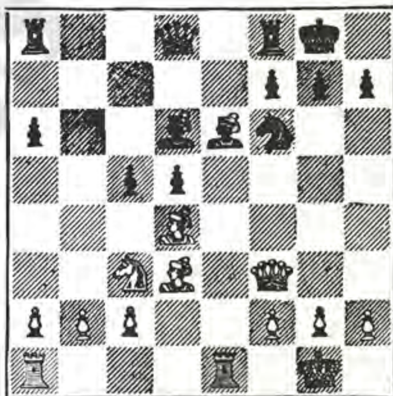
O altă memorie şahistă „supradimensionată" a dovedit-o americanul Robert Fischer, care în ultima sa partidă jucată în celebrul meci pentru titlul mondial din 1972 a făcut o demonstraţie de excepţie.

PARTIDA SCOŢIANĂ

B. Spasski **R. Fischer**

Reykjavik, partida a 21-a, 1972

1.e4 c5 2.Cf3 (Deci efectiv Apărarea Siciliană, „marea dragoste" a lui Fischer) **2...e6 3.d4 cd4 4.Cd4 a6** (Destul de ciudat că „războinicul" Fischer a ales de astă dată cea mai liniştită variantă din „Siciliană"; dar Spasski continuă atent) **5. Cc3 Cc6 6.Ne3 Cf6 7.Nd3 d5!?** (O primă mutare-surpriză pe care Spasski a pus-o pe seama stopării mutării f2—f4) **8.ed5 ed5** (De obicei se continuă cu 8...Cd5; după mutarea din partidă s-a intrat într-o schemă a Apărării franceze cu un pion izolat la d5, dar cu contrajoc compensator) **9.0—0 Nd6 10. Cc6 bc6 11.Nd4 0—0** (După această mutare Spasski a realizat brusc că pe nesimţite a fost adus într-o poziţie aproape identică cu cea din Partida Scoţiană, o deschidere pe care niciodată n-a avut intenţia să o joace şi deci nici nu se ocupase de ea mai în amănunt) **12.Df3 Ne6** (Datorită celor două tempouri în plus obţinute din deschiderea pe care a manevrat-o cu o rară abilitate, Fischer a preluat iniţiativa în partidă) **13.Tfe1 c5** (Pentru a trece într-un final mai bun. Vezi diagrama) **14.Nf6 Df6 15.**



Df6 gf6 16.Tad1 Tfd8 17.Ne2 Tab8 18.b3 c4! (Acum albul este pus in faţa unei situaţii foarte delicate, pentru rezolvarea căreia Spasski recurge la

sacrificarea calităţii, încercînd o egalitate strategică) **19.Cd5 Nd5 20.Td5 Nh2 21.Rh2 Td5 22.Nc4 Td2 23.Na6 Tc2 24.Te2 Te2 25. Ne2** (După acest veritabil „masacru" şahist în care au fost scoase din luptă nu mai puţin de 11 piese în 12 mutări, probabil un record în materie, s-a ajuns într-un final în care tehnica va juca rolul principal) **25...Td8 26.a4 Td2 27.Nc4 Ta2 28.Rg3 Rf8 29.Rf3 Re7 30.g4?** (Obosit, Spasski greşeşte şi permite lui Fischer să încheie partida şi meciul în cîştigător) **30...f5! 31.gf5 f6 32.Ng8 h6 33. Rg3 Rd6 34.Rf3 Ta1 35.Rg2 Re5 36.Ne6 Rf4 37.Nd7 Tb1 38. Ne6 Tb2 39.Nc4 Ta2 40.Ne6 h5** după care albul a cedat partida ... şi titlul de campion mondial.

O miniatură surprinzătoare s-a produs în 1974 la un turneu internaţional din Bulgaria, fiind vorba mai ales de o partidă între doi mari maeştri.

APĂRAREA FRANCEZĂ

V. Hort V. Radulov

Slncev Brjag, 1974

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ng5 e6 (Deci s-a pornit cu o Apărare Siciliană în toată accepţiunea cuvîntului) **7.Dd2 Ne7 8.f4 d5?!** (Această înaintare îi sugerează marelui maestru cehoslovac trecerea într-o schemă favorabilă din Apărarea Franceză) **9. e5 Cd7 10.Ne7 De7** (După cum se vede din diagramă, prin in-



tervertire de mutări s-a ajuns într-o variantă clasică a Apărării Franceze, cu un tempo în plus pentru alb: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e5 Cfd7 6.Ne7 De7 7.f4 c5 8.Cf3 Cc6 9.Dd2 cd4 10.Cd4; tempoul cîştigat de alb se datoreşte faptului că mutarea d7—d5 s-a făcut în partidă în doi timpi) **11.0—0—0 a6 12.Cf3 0—0 13. Nd3 Tb8 14.De3 b5??** (O gravă greşeală, practic inexplicabilă pentru nivelul şi forţa de joc a marelui maestru bulgar, care probabil nu şi-a mai reamintit combinaţia clasică din faimoasa partidă Fritz—Mason, jucată în anul 1883 în turneul de la Nürnberg) **15.Nh7! Rh7 16.Cg5 Rg6 17.Dh3** şi negrul a cedat.

Experimentările făcute în mai multe rînduri nu au confirmat părerea care circulă în

masa de jucători amatori, că un maestru de şah trebuie să dispună de o memorie excepţională, ele demonstrînd în mod clar că în general memoria marilor jucători de şah este normală, însă el îşi poate forma o memorie profesională şahistă prin educare şi muncă pe un fond natural favorabil.

Psihologul francez A. Binet încă de la sfîrşitul secolului trecut a elaborat ipoteza că: „Memoria jucătorului de şah are un caracter pur matematic".

6. CAPACITATEA DE REZISTENŢĂ LA FACTORII PERTURBATORI

Una din problemele care a dat enorm de lucru organizatarilor turneelor la care participa Robert Fischer a fost aceea a dificultăţilor de rezistenţă la factorii perturbatori de care suferea marele maestru american. Prin contrast, actualul campion mondial Anatoli Karpov a demonstrat că dispune de o putere aproape absolută de canalizare a gîndirii numai asupra desfăşurării partidei.

Ca în orice activitate intelectuală de studiu, analiză, cercetare sau — ca să intrăm în subiectul nostru — în disputarea unei partide de şah este necesar ca jucătorul să aibă capacitatea de a se izola cît mai complet de tot ce-l înconjură, rămînînd să gîndească exclusiv pentru partida pe care o joacă.

Această operaţie a gîndirii presupune însă, în general, o pregătire intelectual-psihologică dezvoltată, o treaptă superioară a procesului de gîndire, care nu depinde neapărat de gradul de cultură generală, ce poate fi la orice nivel.

Practica a dovedit că atunci cînd jucătorul se poate desprinde de elementele care-l înconjură, se pot realiza partide care uneori produc surprize de proporţii, chiar dacă această confruntare se petrece pe terenul adversarului.

O partidă de tensiune maximă s-a disputat în ultima rundă a turneului internaţional de la Odesa, în care pe primul loc, cu cîte 9 puncte, erau chiar cei doi adversari, marele maestru sovietic Savon şi maestrul internaţional filipinez Balinas.

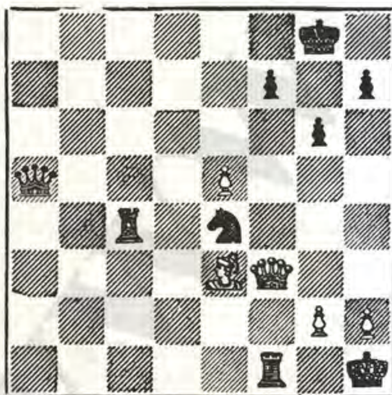
APĂRAREA BENONI

R. Balinas V. Savon

Odesa, 1976

1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4. Cc3 ed5 5.cd5 d6 6.e4 g6 7.Cf3 Ng7 8.Ne2 0—0 9.0—0 Cbd7 10. a4 De7 11.Cd2 a6 12.f4 Tb8 13. Rh1 b6 14.Cc4! (De remarcat precizia cu care joacă albul, făcînd abstracţie de orice ele-

ment extern: de faptul că are ca adversar un experimentat mare maestru sau că joacă pe terenul adversarului său) **14... Ce4 15.Ce4 De4 16.Cd6 De7 17. Cc8 Tbc8 18.Na6 Tcd8 19.Db3 Cf6 20.Db6 Td5** (Poziţia continuă să fie echilibrată în ciuda eforturilor ambilor adversari de a o dezechilibra în căutarea cîştigului) **21.Db3 Td4 22.a5 Ce4 23.Df3 c4 24.Ne3 Td3 25.Tfe1! Nb2 26.Nc4 Tc3 27.Tab1 Tc4 28.Tb2 Da3! 29.Tb5 Te8 30.Te5!** (O continuare ingenioasă pentru simplificarea jocului, după care negrul începe să aibă probleme poziţionale) **30...Te5 31. fe5 Da5 32.Tf1!** (Calm, fără combinaţii spectaculoase, albul preia iniţiativa forţîndu-l pe negru să intre într-o defensivă cronică, aşa cum se vede din diagramă) **32...Dd5 33.Nh6! Tc3**



34.Df4 g5?! (Tc6) **35.Ng5 Tc6 36.Nf6 Cf6 37.ef6 h6? 38.Dh6** şi negrul a cedat, Balinas ocupînd astfel primul loc în clasament, realizînd totodată şi prima normă de mare maestru.

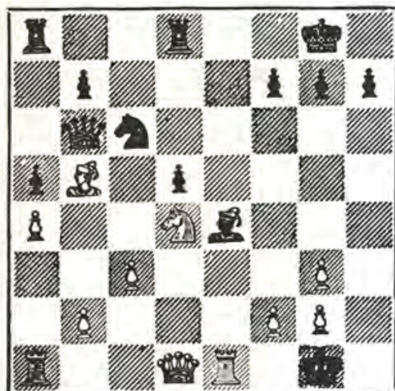
Să urmărim acum o partidă jucată de Karpov „cu capul între pumni", atunci cînd se pregătea pentru meciurile candidaţilor la titlul mondial.

APĂRAREA FRANCEZĂ

A. Karpov W. Uhlmann

Madrid, 1973

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.ed5 ed5 5.Cgf3 Cc6 6.Nb5 Nd6 7.dc5 Nc5 8.0—0 Cge7 9. Cb3 Nd6 10.Ng5 0—0 11.Nh4! (Karpov ştie că marele maestru est-german este un specialist al „Francezei" şi joacă cu maximum de concentrare) **11...Ng4 12.Ne2 Nh5 13.Te1 Db6 14.Cfd4 Ng6 15.c3!** (Primele roade ale strădaniei cu care joacă albul: un uşor avantaj din deschidere) **15...Tfe8 16.Nf1 Ne4 17.Ng3 Ng3 18.hg3 a5?! 19.a4 Cd4 20.Cd4! Cc6 21.Nb5 Ted8** (Poziţia critică a partidei, din care albul a pornit spre victorie. Vezi diagrama) **22. g4!!** (O idee pe cît de simplă pe atît de eficientă. Se afirmă că pînă la această mutare Karpov nu s-a ridicat de pe scaun şi nici n-a discutat nimic cu nimeni) **22...Cd4 23.Dd4 Dd4 24.cd4 Tac8 25.f3 Ng6 26.Te7 b6** (Aceasta este poziţia pe care a preconizat-o albul cînd a jucat 22.g4; ce a urmat a fost



doar tehnică) **27.Tae1 h6 28. Tb7 Td6 29.Tee7 h5 30.gh5 Nh5 31.g4 Ng6 32.f4!** şi după încă zece mutări agonice, negrul a cedat.

Teoretizînd, rezistenţa la factorii perturbatori comportă două aspecte: unul de reliefare, analiză şi reţinere a unor însuşiri şi altul de neglijare, de omitere chiar, a altora. Majoritatea zdrobitoare a marilor maeştri sînt dotaţi cu această capacitate în mod nativ, educîndu-se şi antrenîndu-se permanent în acest sens.

Se afirmă că în timp ce studia o problemă de matematică sau o partidă de şah, fostul campion mondial Em. Lasker o ruga pe soţia sa să-i citească ziarul sau altceva.

Marele maestru Fl. Gheorghiu în timpul antrenamentului ascultă muzică la radio sau magnetofon din care... nu aude decît ceea ce-i face plăcere.

7. CARACTERUL FUNDAMENTAT AL GÎNDIRII

Caracteristic maestrului de şah este marea capacitate de a gîndi realist, obiectiv. Acest realism se bazează pe legi severe specifice tehnicii jocului de şah şi scopului pe care-l urmăreşte, deosebindu-se fundamental de gîndirea poetului spre exemplu. Practic, partida de şah este o luptă şi cine vrea să învingă trebuie să caute adevărul în joc, adică ceea ce este raţional şi corect, ţinînd sub supraveghere pe adversar care, la rîndul lui, şi el caută să cîştige.

În realizarea scopului urmărit şahistul de performanţă trebuie să procedeze cu insistenţă la însuşirea generală a tehnicii şi studierea artei şahului. Un maestru al şahului, pentru a se ridica continuu pe scara ierarhică, trebuie pe cît posibil să ajungă în stadiul de a dispune de:

— capacitatea de a stabili planul just de joc, în funcţie de evoluţia adversarului;

— capacitatea de a calcula cît mai exact variantele concrete;

— posibilitatea de constatare a ultimelor resurse practice.

Secretul saltului valoric rezidă în măsură esenţială în caracterul fundamentat al gîndirii.

Vom începe seria exemplificărilor cu o instructivă partidă-lecţie.

APĂRAREA PHILIDOR

Fl. Gheorghiu O. Panno

Interzonal, Manila, 1976

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.Nc4 Ne7 6.0—0 0—0 7.a4 c6 8.De2 (Pînă aici totul „ca la carte") **8...ed4?!** (Iată deci noutatea „laboratorului argentinian") **9.Cd4 Te8!?** (Poanta combinaţiei negrului care, după cum se vede în diagramă, nu este rea deloc! După 25 de minute de analiză, marele maestru român a gîndit planul just de joc, răsturnînd sistemul şi linia de joc ale lui



Panno) **10.Na2 Nf8 11.Df3 Ce5 12.Dd1!** (Pendularea damei albe constituie primul moment important în „planul alb", manevră care reprezintă punctul forte împotriva inovaţiei negrului) **12...Cfd7 13.f4 Cg6 14.Cf3!** (Deschiderea s-a încheiat clar în avantajul albului, care are o superioritate netă în centru şi pe flancul regelui; acum urmează a doua fază a liniei de joc gîndită de Gheorghiu) **14... Ne7 15.Rh1 Dc7 16.Ne3 b6 17. De2! Nf6! 18.Cg5!** (Cu ameninţarea 19.Cf7!, ceea ce constituie al doilea moment important al „planului alb") **18...Ch8 19.Dh5 Cf8 20.e5! Ng5 21.Dg5 De7 22. De7!** (Deşi oarecum surprinzătoare decizia albului de a schimba damele, în realitate asistăm la cel de al treilea moment al „planului alb", de reţinut, momentul psihologic al partidei) **22...Te7 23.Ce4! de5 24.f5!** (Cu sacrificarea unui pion albul realizează o imobilizare aproape totală a figurilor negrului) **24...Td7 25.Tf3!** (Al patrulea moment şi ultimul din „planul alb", după care negrul nu mai poate opune o rezistenţă serioasă) **25...Td5!? 26.Tg3 Cd7 27.Nh6 g6 28.Nd5 ed5 29.Cd6! f6 30.Tc3 Cf7 31. Tc8 Tc8 32.Cc8 Ch6 33.fg6 hg6 34.Ce7 Rf7 35.Cd5 Cf5 36.a5 b5 37.a6! Cd4 38.Ta5 Cb8 39. Cb4 e4 40.c3 Cdc6 41.Cc6 Cc6 42.Tb5** şi negrul a cedat.

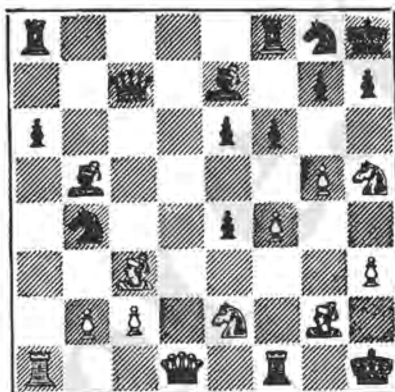
„Frumuseţea partidei care urmează, scria cîndva marele maestru american R. Fine, nu constă atît în energia cu care a fost efectuată combinaţia finală, cît în acurateţea cu care a fost stabilit planul de joc şi pregătit atacul decisiv". Cum a reuşit albul să obţină o poziţie atît de covîrşitoare? Ce greşeli strategice a făcut negrul?

APĂRAREA SICILIANĂ

A. Toluş A. Kotov

Moscova, Campionatul U.R.S.S., 1945

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.g3 Cc6 7. Ng2 Nd7 8.Cde2 a6 9.0—0 b5 10.a3 Dc7 11.h3 Ne7 12.Rh1 0—0 13.g4 (Albul şi-a realizat prima parte a planului său de joc, schema de atac, dar cu preţul unei oarecari întîrzieri în dezvoltare, în timp ce negrul şi-a încheiat deschiderea fără a se vedea în poziţia sa vreo slăbiciune) **13...Rh8 14.Cg3 b4 15.ab4 Cb4 16.g5 Cg8 17.f4 Nc6?!** (Aici a comis negrul prima inexactitate pe care albul a sesizat-o, fiindu-i suficientă pentru victorie; trebuia jucat 17...d5! 18.ed5 ed5 19.Cd5 Cd5 20.Dd5 Nb5! 21.Te1 Tad8 cu contrajoc; este de mult cunoscut principiul conform căruia împotriva unui atac de flanc cea mai bună reacţie este o contralovitură în centru) **18. Cce2 Nb5 19.Nd2 d5 20.Nc3** (Instalarea nebunului pe cîmpul c3 constituie unul din punctele forte din „programul albului") **20...de4 21.Ch5 f6** (Privind poziţia din diagramă, firesc se



pune întrebarea: cum va continua albul atacul? Concentrarea forţelor sale pe flancul regelui nu este terminată, dar nici nu-şi poate permite să piardă timp pentru a le aduce în luptă. Răspunsul îl va da fără îndoială... marele maestru!) **22.Cg7!!** (Un sacrificiu magnific! E cert că Toluş nu a putut calcula toate variantele acestei excepţionale soluţii care se justifică numai de poziţia proastă a calului de la g8) **22...Ne2** (Acceptarea sacrificiului imediat ar fi dus la pierderea partidei: 22...Rg7 23.Cd4 Nc4 24.Ne4 Rh8 25.Dh5 Nc5 26.gf6 Nd5 27.f7! Cf6 28.Dh7! urmat de mat) **23.De2 Rg7 24. Ne4 Cd5 25.Dh5** (De remarcat că fiecare mutare a albului se execută cu tempo) **25...Tfd8 26.**

Tg1! (Acum planul de joc al albului este practic încheiat, deoarece atacul final este de neînlăturat) **26...Nc5 27.gf6 Rf8 28.Tg8 Rg8 29.Nh7 Rf8 30.Dg6 Cf6 31.Df6 Df7 32.Dh6 Re7 33. Dg5 Rd7 34.Dc5 Dh7 35.Td1 Re8 36.Dc6 Rf8 37.Nb4 Rf7 38. Dc7 Rg6 39.f5! Rh6 40.Df4 Rg7 41.Dg5** la care negrul a cedat.

Rareori premiile de frumuseţe sînt acordate partidelor care se încheie cu un rezultat de egalitate. Concepţiile estetice în şah au evoluat însă mult în anii din urmă, astfel că atacurile şi contraatacurile sclipitoare şi corecte atrag atenţia, mai ales cînd este vorba de doi mari maeştri, chiar cînd finalul este remiză.

O astfel de partidă cu „atac la baionetă" ne-au furnizat-o doi virtuoşi ai „variantelor concrete departe calculate", Tal şi Liubojevici.

APĂRAREA SICILIANĂ

L. Liubojevici M. Tal

Las Palmas de Gran Canaria, 1975

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.g4 a6 7.g5 Cfd7 8.h4 (Albul nu continuă cu clasica mutare 8.Nc4 pentru a nu da ocazie excampionului mondial să vină cu ceva noutăţi) **8...b5!** (Corect! Negrul poate spera să obţină contraşanse numai dacă joacă foarte activ) **9.h5 b4** (Atacurile din ambele părţi au pornit neobişnuit de prematur; cu marii maeştri nu e de glumit!) **10. Cce2 Nb7 11.Ng2 Cc5 12.Cg3 Cbd7 13.f4!?** (Cu regele rămas „de izbelişte" în centru, albul dezlănţuie masa de pioni de pe aripa regelui) **13...Ne7 14.Dg4 h6 15.g6 0—0!** (O hotărîre îndrăzneaţă luată după o îndelungată chibzuinţă... şi un calcul foarte îndepărtat al posibilităţilor de atac ale albului după deschiderea coloanei „g") **16.gf7 Tf7 17.Ne3!** (Luarea pionului e6 ar fi constituit o întîrziere fatală în dezvoltare: 17.Ce6? Ce6 18.De6 Nh4 19.Dg4 Ng3 20.Dg3 Cc5 cu atac asupra pionului e4 şi activizare rapidă a figurilor negrului) **17...Dc7 18.0—0!?** (Deşi albul ar fi preferat rocada lungă, a efectuat-o pe cea mică, observînd continuarea 18.0—0—0 Tc8! cu atac periculos) **18...Nf6 19.Ce6 Ce6 20.De6 Nb2** (Lupta a luat un aspect atît de ascuţit încît numai privind-o „îţi îngheaţă sîngele în vine". Echilibrul foarte instabil al poziţiei depinde acum numai de forţa celor doi adversari de a calcula nenumăratele variante posibile sau poate numai de intuirea lor în alegerea celor mai bune continuări. Vezi diagrama) **21.Tad1 Cf6 22.Dd6 Cg4 23.Nb6 Dc2 24. De6 Cf6 25.Cf5 Te8!** (Încordarea se menţine. Ambii jucători atacă şi contraatacă simultan poziţia adversarului) **26.Td8! Td8 27.Nd8 Ne4! 28.Ne4 Ce4**



(Un consum fantastic de inteligenţă! O inexactitate oricît de mică ar conduce la prăbuşirea uneia din părţi; dar după cum se vede ambii jucători sînt în mare formă) **29.Nb6!** (Nu merge 29.Ce7 Rh8 30.Df7 din cauza continuării 30...Nd4 31. Rh1 Cg3 +) **29...Dd3 30.Te1 Cd6! 31.Cd6 Dg3 32.Rh1 Df3** după care remiza nu mai poate fi evitată. Partida a fost răsplătită cu Premiul de frumuseţe al turneului.

O deosebită putere de calcul corect al unei variante de cîştig a demonstrat-o şi marele maestru Victor Ciocâltea, într-o partidă jucată cu maestrul olandez Dieks.

PARTIDA SPANIOLĂ

R. Dieks **V. Ciocâltea**

Wijk aan Zee, 1975

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.Nc6 bc6 6.d4 f6 7. Ne3 Nd7 8.Cc3 Ce7 9.De2 Cg6 10.h4 h5 11.de5 fe5 12.Cg5 Ne7 13.Dc4 Ng5 14.Ng5 Db8! (Negrul concepe un plan de joc care, cu mutări unice, îi va aduce în prima fază o bază de atac) **15.0—0—0 a5! 16.a3 Db7 17.g3 Cf8! 18.f4 Ne6 19.Dd3 Cd7 20.Tde1! Tb8 21.Cd1 Cc5 22.De3 Ca4 23.b3 Cc5 24.fe5** (După expresia multiplului campion român s-a ajuns într-o „poziţie sălbatică“ ilustrată în diagramă. Deşi regele negru



rămas în centru nu are o situaţie prea sigură, maestrul Ciocâltea dezlănţuie atacul decisiv, demonstrînd capacitatea sa deosebită de a calcula cu exactitate variante concrete) **24...Nb3!! 25.ed6 cd6 26.e5 Nc2! 27.ed6 Ce4 28.d7 Rf7 29.Df4 Rg6 30.Te4 Db1 31.Rd2 Ne4 32.Dd6 Rh7 33.Tf1 Tb3! 34.De5 Td3 35.Re2 Dc2** şi albul a cedat deoarece matul este iminent.

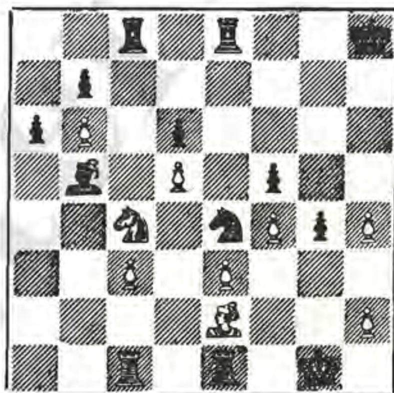
O luptă grea şi plină de emoţii, mai ales pentru spectatori, s-a dat în partida a 8-a din primul meci pentru titlul mondial Tal—Botvinnik, în care calcularea cu exactitate a ultimelor resurse practice a avut cîştig de cauză.

INDIANA REGELUI

M. Botvinnik M. Tal

Moscova, 1960

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.d5 ed5 5.cd5 g6 6.Cc3 Ng7 7.Ng5 0—0 8.e3 Te8 9.Cd2 d6 10.Ne2 a6 11.a4 Cbd7 12.0—0 Dc7 13.Dc2 Cb6 14.Nf3 c4!? (Un sacrificiu de pion caracteristic stilului lui Tal, care are drept scop crearea de complicaţii tactice) **15.Nf6! Nf6 16.a5 Cd7 17.Cce4! Ne5 18.Dc4! Dd8 19.Da2 f5 20.Cc3 g5 21.Cc4 g4 22.Ne2 Df6 23.Ca4 Rh8** (Strategic, albul are avantaj clar, de aceea negrul caută să atace cu orice preţ pe flancul regelui; albul însă calculează... calculează... calculează!) **24.g3 h5 25.f4! Nd4! 26.Da3 Tb8 27. Cab6?!** (În criză de timp, albul face prima inexactitate care-l va aduce pe marginea prăpastiei; se putea continua cu Tfe1 sau Tad1 ori chiar 27.ed4 Dd4 28.Tf2! Te2 29.Dc3 şi, după schimbul damelor, negrul pierde şi pionul d6) **27...h4** (De remarcat fantastica „poftă de atac" a lui Tal într-o poziţie în care, aparent, posibilităţile de atac au fost epuizate. Această încredere în resursele atacului influenţează adeseori negativ psihologia adversarului) **28.Tad1 Nb6 29.ab6 Cc5** (Negrul continuă partida cu multă violenţă obţinînd un joc activ de figuri care compensează pionul în minus) **30.gh4 Nd7 31. Dc3 Dc3 32.bc3 Nb5 33.Tfe1 Ce4 34.Tc1 Tbc8** (Şi iată cum negrul şi-a construit în numai cîteva mutări schema de atac din diagramă, care la un joc



pasiv al albului i-ar putea aduce chiar victoria) **35.Ca5!?** (Deşi în criză de timp, Botvinnik se va dovedi din nou un mare artist al jocului de şah. Dîndu-şi seama că negrul are bune şanse de a aduce cel puţin egalitatea pe tablă, sacrifică calitatea în cel mai pur... stil Tal, pe baza unui calcul riguros, care-l caracterizează, menţinînd jocul complicat şi cîştigînd în final partida) **35... Ne2 36.Te2 Cc3 37.Tc3 Tc3 38.**

Cb7 Tee3 39.Te3 Te3 40.Cd6 Td3! 41.Cf7!! după care Tal a cedat.

Un calcul de antologie s-a înregistrat în prima partidă a meciului candidaţilor dintre marii maeştri Fischer şi Larsen.

APĂRAREA FRANCEZĂ

R. Fischer B. Larsen

Denver, 1971

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4 4.e5 Ce7 5.a3 Nc3 6.bc3 c5 7. a4!? Cbc6 8.Cf3 Nd7?! 9.Nd3 Dc7 10.0—0 c4 11.Ne2 f6 12. Te1! Cg6 13.Na3! (Un sacrificiu de pion deosebit de estetic şi eficient, care trebuie acceptat, în caz contrar urmînd distrugător 14.Nd6; în schimbul pionului sacrificat albul va obţine o lungă iniţiativă, cu şanse de atac) **13...fe5 14.de5 Cce5 15.Ce5 Ce5 16.Dd4! Cg6 17.Nh5 Rf7 18.f4! The8 19.f5 ef5 20. Dd5 Rf6** (În această poziţie Fischer a intuit planul just de joc, fiindcă despre un calcul concret al variantelor încă nu ar putea fi vorba, aşa cum se va vedea în continuare) **21.Nf3 Ce5 22.Dd4! Rg6 23.Te5! De5 24.Dd7 Tad8 25.Db7 De3 26. Rf1 Td2 27.Dc6 Te6** (Din diagrama alăturată se pare că negrul a calculat cu multă exactitate sacrificiul făcut la mutarea a 22-a; Fischer însă n-ar fi devenit „genialul Fischer" dacă n-ar fi calculat cu un pas în plus . . .) **28.Nc5!!** („Un senzaţional sacrificiu de damă", cum l-au calificat cronicarii de specialitate, care inversează cursul partidei, făcut fără îndoială pe baza unor calcule concrete ale ultimelor resurse ale poziţiei pieselor albe, calcul care s-a înscris în istoria şahului ca „o excepţională realizare artistică". Cu mutări forţate, albul a încheiat partida în învingător) **28...Tf2 29.Rg1 Tg2 30.Rg2 Dd2 31.Rh1 Tc6 32.Nc6 Dc3 33.Tg1 Rf6 34.Na7 f4 35.Nb6 Dc2 36.a5 Db2 37. Nd8 Re6 38.a6 Da3 39.Nb7 Dc5 40.Tb1! c3 41.Nb6** şi negrul s-a recunoscut învins, deoarece nu mai poate opri transformarea pionului a6.

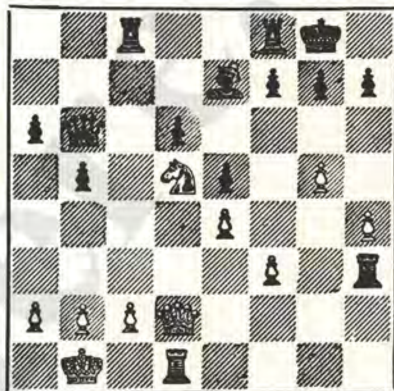
Din confruntarea Fischer—Bolbochan se poate desprinde un model de „cum se cîştigă strategic o partidă de şah", bazat în mod expres pe fondul unei gîndiri obiective corect aplicate.

APĂRAREA SICILIANĂ

R. Fischer J. Bolbochan

Stockholm, Interzonal, 1962

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.h3 Cc6 7. g4 Cd4?! (Un plan greşit, pe baza căruia Fischer îşi va construi planul său strategic în care ideea principală este ocuparea cîmpului d5 de către alb) **8.Dd4 e5?!** (Negrul continuă linia eronată a planului său început la mutarea precedentă, fiind convins că va putea ajunge la o poziţie caracteristică Variantei Boleslavski, cu cîştig de tempo. Însă faptul că s-a jucat deja g2—g4 face ca albul să aibă şanse mult mai bune de a pune stăpînire pe cîmpul strategic d5) **9.Dd3 Ne7 10.g5!** (Deoarece calul negru din f6 controlează cîmpul d5, trebuie alungat) **10...Cd7 11. Ne3!? Cc5 12.Dd2 Ne6 13. 0—0—0 0—0 14.f3 Tc8 15.Rb1 Cd7** (Intenţia negrului este de a organiza un contrajoc pe flancul damei prin b7—b5 şi Cd7—b6—c4, dar acest plan nu este eficient din cauza lipsei de control asupra centrului. Stăpînirea cîmpului d5, cheia întregii poziţii, pe care albul o consolidează cu mutările următoare, paralizează tentativa de contrajoc a negrului) **16.h4 b5 17.Nh3** (Consecvent planului său strategic, albul elimină orice figură neagră care poate controla cîmpul d5) **17...Nh3 18. Th3 Cb6 19.Nb6 Db6 20.Cd5** (Acum cîmpul d5 este în exclusivitate în stăpînirea albului, iar calul instalat aici domină întreaga poziţie. Să urmărim acum modul impecabil în care a cîştigat albul poziţia din diagramă. Tema strategică este:



„calul mai tare decît nebunul") **20...Dd8 21.f4 ef4 22.Df4 Dd7 23.Df5 Tcd8** (La 23...Df5? 24. Ce7! cu cîştigarea partidei) **24. Ta3** (Albul îşi valorifică superioritatea de spaţiu, determinată de poziţia dominantă a calului, pentru a ataca succesiv slăbiciunile poziţiei adverse) **24...Da7 25.Tc3 g6 26.Dg4 Dd7 27.Df3 De6 28.Tc7 Tde8 29.Cf4 De5 30.Td5** (Tot prin intermediul calului-pivot intră în atac şi al doilea turn pentru acţiuni ofensive) **30...Dh8** (Aproape toate figurile negrului au fost respinse pe ultima linie şi reduse la o pasivitate totală, albul ameninţînd cu cîştigarea

pionilor a6 şi b5, rămaşi efectiv fără nici o apărare) **31.a3 h6** (O încercare disperată de eliberare a flancului regelui, dar albul şi-a organizat poziţia şi pentru o astfel de eventualitate) **32.gh6 Dh6 33.h5! Ng5** (După 33...g5? albul ar fi obţinut avantaj decisiv prin manevra Cf4—e2—d4—f5!) **34. hg6! fg6** (Calul nu putea fi capturat din cauza 35.gf7 Tf7 36.Tf7 Rf7 37.Th5!!) **35.Db3!** (O resursă excepţională care ascunde o teribilă ameninţare de şah prin descoperire, pe care albul a calculat-o probabil odată cu aducerea turnurilor în atac) **35...Tf4 36.Te5! Rf8 37. Te8** şi negrul a cedat.

Se pune în concluzie întrebarea: cum se poate educa o astfel de fundamentare a gîndirii?

O gîndire corectă, coerentă şi nuanţată este condiţionată în primul rînd de însuşirea unor noţiuni de specialitate clare, bine precizate şi corecte. Dacă se va admite să se folosească noţiuni nesigure, al căror înţeles este îndoielnic, nici gîndirea nu va avea o fundamentare corectă.

Pentru a ajunge cu gîndirea la nivelul de performanţă mondială este necesar să fie dezvoltate o serie de calităţi importante ale activităţii mintale ca supleţea, capacitatea de sesizare rapidă a esenţialului, capacitatea de generalizare şi sintetizare, inventivitatea şi originalitatea în găsirea unor căi noi de rezolvare a problemelor.

În realizarea tuturor acestor deziderate savanţii au găsit şi rezolvarea.

Condiţia de bază pentru educarea gîndirii, în general vorbind, este îmbogăţirea cunoştinţelor de specialitate, care va oferi astfel materialul „substanţă". Diversitatea şi bogăţia cunoştinţelor vor permite reconsiderarea problemelor întîlnite în mod multilateral, găsindu-li-se şi rezolvarea corespunzătoare.

Gîndirea trebuie exersată. Prin exerciţiu gîndirea îşi formează deprinderile de care are nevoie ca să se poată exprima liber şi eficient, capacitatea de a stabili repede legături, sesizarea esenţialului într-o situaţie, generalizarea şi aplicarea unui plan corect.

Educarea gîndirii se bizuie pe dezvoltarea intereselor de cunoaştere. Gîndim bine, cu folos mai ales, despre lucruri care ne atrag, care ne interesează. Bogăţia, varietatea, profunzimea intereselor noastre constituie condiţiile pentru desfăşurarea rodnică a proceselor gîndirii.

Educarea gîndirii nu poate fi separată de educarea celorlalte activităţi psihice. O gîn-

dire corectă cere un spirit de observaţie ascuţit, o memorie bună, o atenţie bună etc.

Practic, gîndirea este dependentă de dezvoltarea întregii noastre personalităţi.

8. „VEDERE COMBINATIVĂ" — IMAGINAŢIE BOGATĂ

„Amatorii cred că superioritatea unui maestru al şahului constă în capacitatea de a construi combinaţii de 10 pînă la 20 de mutări. Jucătorii de şah care mă întreabă uneori cîte mutări calculez înainte sînt foarte miraţi să audă cînd le răspund că, în general, nici una", afirma cu decenii în urmă, nu fără o oarecare doză de adevăr, marele maestru ceh R. Reti, unul din fondatorii „hipermodernismului".

Prin contrast, fostul campion mondial Alehin, într-un simultan dat la Paris în anul 1913, la vîrsta de 21 de ani, din poziţia din diagramă a antecalculat cîştigarea partidei printr-o combinaţie foarte corect imaginată şi încheiată apoi cu un mat în zece mutări, anunţat anticipat. **1.Cf7! Rf7 2.e5 Ceg8 3.Nd6** (Acum albul putea să-şi recîştige figura sacrificată prin 3.ef6 gf6! 4.fe6 dar el îşi urmează planul său de joc terminat prin mat) **3...Dc8 4.De2 b5 5.Nb3 a5 6.Tde1!!** (O mutare . . . cu mult tîlc!) **6...a4.** După care, deşi reamintesc faptul că juca într-un simultan, Alehin şi-a anunţat adversarul că va fi mat în zece mutări: **7.Dh5!! Ch5 8. fe6 Rg6 9.Nc2 Rg5 10.Tf5 Rg6 11.Tf6 Rg5 12.Tg6 Rh4 13.Te4 Cf4 14.Tf4 Rh5 15.g3! ~ 16. Th4** mat.



Faţă de cele două concepţii — s-ar putea spune, pe bună dreptate, antagoniste — apare în mod firesc întrebarea: „Ce este combinaţia?" Iată cîteva răspunsuri competente.

Em. Lasker: În orice poziţie există unele mutări, să le numim „forţante", al căror scop este de a provoca pe tablă o schimbare totală, care creează ameninţări neaşteptate şi puternice (de mat, de luarea unei figuri, de transformare a unui pion etc.). Într-un cuvînt, scopul acestor mutări este schimbarea tuturor valorilor.

M. Euwe: Dacă pornim de la punctul de vedere că prin strategie înţelegem stabilirea planului, iar prin tactică realizarea lui, atunci combinaţia trebuie considerată ca cea mai înaltă manifestare a tacticii. Prin combinaţie se creează o etapă deosebită şi scurtă a partidei în cadrul căreia se atinge în mod forţat un anumit scop.

P. Romanovski: Combinaţia este o variantă (sau un grup de variante) în cursul căreia ambele părţi fac mutări forţate şi care se încheie cu un avantaj obiectiv pentru partea activă.

M. Botvinnik: Pentru combinaţie este caracteristic sacrificiul. Şahistul învaţă de la început că un pion este egal cu un pion, nebunul este egal cu trei pioni, turnul este mai puternic decît calul. Or, în combinaţii, aceste raporturi valorice se modifică fundamental. Deci combinaţia este o variantă forţată cu sacrificiu.

Analizînd şi extrăgînd esenţialul din opiniile marilor maeştri, conţinutul noţiunii de combinaţie şahistă se desprinde şi se conturează destul de clar ca fiind un element principal al tacticii prin care partea activă obţine un avantaj obiectiv cu ajutorul unei serii de mutări forţate, cu sau fără sacrificii, care în ansamblul lor produc o impresie estetică.

Revenind la afirmaţiile lui Reti, experienţele psihologilor au confirmat că ele conţin un mare procent de adevăr şi anume că talentul de combinare nu joacă rolul decisiv în desfăşurarea partidei de şah. După cercetările actuale, un bun şahist trebuie să dispună de două aptitudini fundamentale, exprimate prin **simţul poziţiei** (analizată la punctul 4) şi **„vederea combinativă“,** acea capacitate, în general nativă, bazată pe o imaginaţie puternică, prin care se intuieşte combinaţia în momentul apariţiei ei.

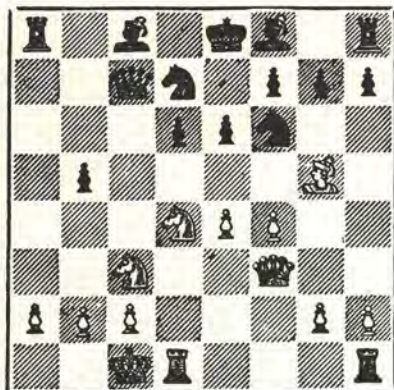
Un strălucit exemplu de „vedere combinativă“ — e adevărat, datorat în special studiului de acasă — a intrat în antologia şahului odată cu mutarea a 11-a a partidei Sibarevici—Bukici.

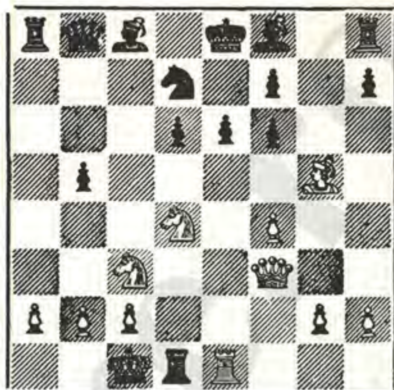
APĂRAREA SICILIANĂ

I. Sibarevici E. Bukici

Banja Luka, 1976

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cd4 4.Cd4 Cf6 5.Cc3 a6 (Faimoasa „Variantă Najdorf“ care face „epocă“ în ultima vreme) **6.Ng5 e6 7.f4 Cbd7 8.Df3 Dc7 9. 0—0—0 b5?!** (Pentru prima oară în istoria acestei variante a apărut aici semnul de „mutare îndoielnică“ datorită „surprizei“ albului de la mutarea a 11-a) **10.Nb5! ab5** (Pînă aici totul e bine şi frumos — aşa cum dealtfel recomandă şi **En-**





ciclopedia iugoslavă la simbolul B 96 — vezi diagrama, fapt pentru care marele maestru Bukici aştepta continuarea partidei cu toată încrederea. I-a fost dat însă să fie „victima" inocentă a inepuizabilelor resurse ale şahului) **11.e5!!** (O noutate ce reprezintă o „mică combinaţie cu efect de explozie atomică", care i-a adus celebritatea tînărului maestru iugoslav Sibarevici) **11...Db8?!** (Dar şi continuarea 11...Nb7 12.Cdb5 Db6 13.De2 de5 14. fe5 Cd5 15.Cd5 Nd5 16.Td5 ed5 17.Cd6 Nd6 18.ed6 Rf8 19.De7 Rg8 20.Dd7 propusă de Sibarevici duce la cîştig pentru alb) **12.ef6! gf6 13.The1!** (Vezi diagrama. O poziţie tipică de mobilizare rapidă a tuturor forţelor la atac asupra regelui negru rămas în centru, bazată în special pe „vederea combinativă", dar cu preţul sacrificării potenţiale a ambilor nebuni) **13...h5 14.Dh3 e5 15.Cd5** (În general, cînd albul poate efectua această mutare, negrul este aproape pierdut) **15...fg5** (O rezistenţă mai îndelungată se putea realiza prin 15...Ta2 16.Rb1! Da7 17.Cf6 +—) **16.Cc6 Db7 17.Te5!!** (Combinaţie de mare efect care practic pune punct partidei) **17...Ne7** (Turnul nu poate fi luat: 17...Ce5 18.Cf6 +; 17...de5 18.Cf6 Cf6 19.Td8 +) **18.Te7 Rf8 19.Df5! Ce5 20.Df6! Th7** după care negrul a cedat imediat.

Răsfoind colecţia revistelor româneşti de şah, am privit cu multă nostalgie o realizare cu care se mîndrea nespus regretatul maestru Traian Ichim, fost campion al ţării noastre.

GAMBITUL DAMEI

Tr. Ichim R. del Turco

München, Olimpiada, 1936

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 c6 4. Cc3 dc4 5.a4 Nf5 6.Ce5 Cbd7 (Astăzi se preferă 6...e6) **7.Cc4 Dc7 8.g3! e5 9.de5 Ce5 10.Nf4 Cfd7 11.Ng2 0—0—0?!** (Era mai bine 11...Td8) **12.Dc1 f6 13. 0—0 h5 14.a5!** (Reacţia albului pe flancul damei este promptă) **14...g5?! 15.Ce5 Ce5 16.Ne5! De5 17.a6!** (Consecvent planului său de joc, albul începe deschiderea coloanelor la rocada negrului) **17...h4 18.ab7 Rb8** (La 18...Rb7? urma 19.Cb5!) **19.Ca4 hg3 20.hg3 Ne4 21.Dc4! Td4?** (O mutare aparent foarte bună, dar care se va dovedi insuficientă; trebuia 21...Ng2 22.Rg2 Dd5 23.Dd5 cd5 cu un final mai bun pentru alb) **22.Da6 Db5** (Pe această continuare s-a bazat reputatul maestru italian



cînd a jucat 21...Td4, apreciind că schimbul este forţat şi va scăpa astfel de atacul pieselor albe. Vezi diagrama) **23.Da7!!** (Un spectaculos sacrificiu de damă; începutul unei combinaţii corect calculate, care va aduce albului o prestigioasă victorie) **23...Ra7 24.Cc5 Rb6 25.b8D Rc5 26.Da7 Rd5 27.Ta5! Nc5 28.Tb5 cb5 29.Dd7 Nd6! 30.Ne4 Re4 31.De6 Ne5 32.f4 gf4 33.Tf4 Re3 34.Db3** şi negrul a cedat.

Combinaţii strălucitoare care au contribuit în mod esenţial la ridicarea şahului pînă la a-i fi atribuite caracteristici de artă s-au produs, s-ar putea afirma, odată cu născocirea acestui joc intelectual, aşa cum o demonstrează doi din titanii primei jumătăţi a secolului nostru, Nimzovici şi Rubinştein, într-o partidă pe care cronicarii de specialitate ai timpului au intitulat-o: „O partidă din ţara minunilor".

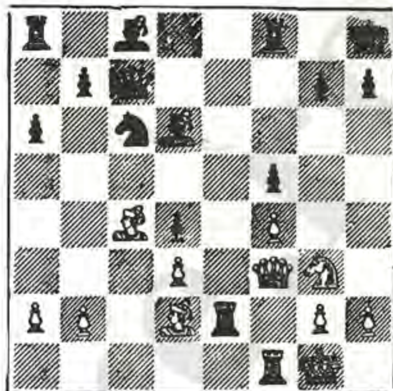
DESCHIDEREA ENGLEZĂ

A. Nimzovici A. Rubinştein

Dresda, 1926

1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 d5 4.cd5 Cd5 5.e4 Cb4 6.Nc4! e6 7.0—0 C8c6? 8.d3 Cd4 9.Cd4 cd4 10.Ce2 a6 (S-a ajuns la poziţia din diagramă, pentru care negrul are destule motive să fie mulţumit. Albului se pare însă că i-a „ţîşnit" o idee la care s-a gîndit aproape o





jumătate de oră) **11.Cg3!?** (Semnele !? sînt corespunzătoare stadiului partidei, fiindcă față de ceea ce a intuit Nimzovici, această mutare ar merita desigur trei semne de exclamare) **11...Nd6** (Era greșit 11...Ne7, deoarece după 12.Dg4 0—0 13.Nh6 Nf6 14.Ng7! Ng7 15.Ch5 albul cîștigă imediat) **12.f4 0—0 13.Df3 Rh8! 14.Nd2 f5 15.Tae1 Cc6 16.Te2 Dc7?** (Pînă aici partida s-a menținut în general egală, micile erori din deschidere ale negrului fiind insuficiente pentru ruperea echilibrului. Ultima mutare a negrului însă este o greșeală, pe care albul o va demonstra ca atare într-un mod de-a dreptul excepțional) **17.ef5 ef5** (După această mutare, vezi diagrama, Nimzovici, confirmînd încă o dată marele său talent nativ șahist, a continuat cu o mutare de excepție unică în felul ei) **18.Cb1!!** (Iată această mutare, cea mai misterioasă și excentrică văzută pînă atunci. Desigur că prin această continuare albul a realizat un admirabil exemplu de „vedere combinativă") **18...Nd7 19.Cf2 Tae8 20.Tfe1 Te2 21.Te2 Cd8** (După 21...Te8? 22.Dd5! Ce7 23. Df7!, albul are atac puternic) **22.Ch3 Nc6 23.Dh5 g6 24.Dh4 Rg7! 25.Df2!!** (Din nou, ceea ce a fost denumit „vedere combinativă" își spune cuvîntul în desfășurarea partidei. Manevra albului care urmează, după părerea unora este „inimitabilă") **25...Nc5 26.b4 Nb6 27.Dh4! Te8 28.Te5 Cf7 29.Nf7 Df7 30.Cg5 Dg8 31.Te8 Ne8 32.De1! Nc6 33.De7 Rh8 34.b5!!** (După mutarea acestui „pion-erou" negrul putea renunța la continuarea partidei, deoarece se amenința 35.Ce6 h5 36.Df6 Rh7 37. Cg5 Rh6 38.Nb4! forțînd matul prin Nf8!) **34...Dg7 35.Dg7 Rg7 36.bc6** și după încă zece mutări total inutile negrul a cedat.

Exemple de acest gen sînt foarte multe şi nu se greşeşte cu nimic dacă se afirmă că orice partidă jucată de un maestru al şahului conţine cel puţin o combinaţie izvorîtă din scînteia-talent cu care a fost dotat iniţial de natură şi pe care, apoi, prin studiu stăruitor şi educare necontenită, o dezvoltă mai mult sau mai puţin, în funcţie de posibilităţile particulare ale fiecăruia.

Totuşi, sub o formă mai „la subiect", ar fi util de ştiut: „pe ce se bazează jucătorul de şah la o mutare?".

Marele maestru Reti a fost de părere că: „Fiecare jucător, atît cel slab cît şi cel mai puternic, are conştient sau inconştient anumite principii bine determinate, de care este condus la alegerea mutărilor sale", ceea ce ar vrea să spună că forţa unui jucător depinde de personalitatea sa.

Procesul psihic prin care se elaborează imagini noi (respectiv combinaţiile din jocul de şah), pe baza prelucrării şi transformării datelor cognitive (reprezentări şi idei) fixate în memorie, este ceea ce numim în general imaginaţie. Sursa proceselor imaginaţiei o constituie experienţele anterioare, realitatea obiectivă. Combinarea imaginativă are aproape întotdeauna un sens, în ea se găseşte o idee.

Este bine să se ştie că imaginaţia nu este în general un dar înnăscut, o zestre naturală, ci un proces psihic care se dezvoltă în cursul vieţii. Pentru o educare eficientă a imaginaţiei trebuie să se ţină seama de cîteva condiţii.

— Să se asigure şi să se conserve prin observaţii continue, prin studii şi lecturi, prin activitate practică, un fond bogat de reprezentări şi cunoştinţe. Bogăţia şi varietatea experienţei de cunoaştere este o premisă obligatorie a imaginaţiei. Fără reprezentări şi cunoştinţe nu avem ce transforma imaginativ.

— Este extrem de importantă antrenarea imaginaţiei în activitate, astfel încît să reuşeşti să treci dincolo de datele prezente, încercînd felurite presupuneri. Exersarea continuă a diferitelor forme de antrenamente dirijate de specialişti va determina dezvoltarea imaginaţiei.

— Totodată este necesară însuşirea unei tehnici, a unor procedee de imaginare. La fiecare din marii creatori ai ştiinţei, ai tehnicii, ai artei sau ai şahului se va descoperi o manieră proprie de imaginare, un ansamblu de procedee care merită atenţie, nu pentru a fi imitate orbeşte, ci pentru a învăţa din experienţa muncii lor creatoare.

Aprecierea critică a produselor imaginaţiei noastre şi confruntarea lor cu realitatea şi cu posibilul constituie o condiţie a valorificării imaginaţiei creatoare.

9. VOINŢĂ DISCIPLINATĂ

Cercetările psihologilor au dovedit necesitatea existenţei unei voinţe disciplinate în timpul desfăşurării partidei, pentru a se obţine o capacitate maximă a gîndirii, care pendulează în raport direct cu rezolvarea diferitelor dificultăţi apărute pe parcursul orelor de joc.

Multe „drame morale" s-au petrecut în faţa tablei cu 64 de pătrate odată cu înscrierea depresivului cuvînt „cedez", prin faptul că perdantul, după realizarea unei poziţii bune sau chiar cîştigătoare, datorită unei voinţe scăpate de sub controlul disciplinei, a terminat invins. De partea cealaltă, printr-o voinţă bine dirijată s-au realizat succese, aplicîndu-se cu dexteritate arta apărării „pe marginea prăpastiei".

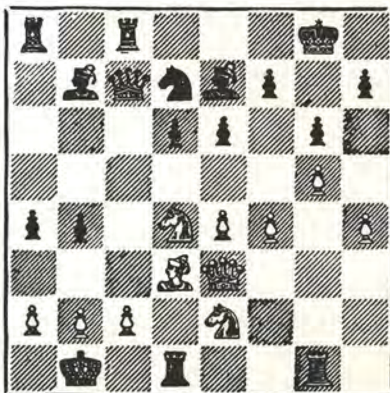
Să parcurgem împreună cîteva exemple.

APĂRAREA SICILIANĂ

I. Biriescu M. Pavlov

Timişoara, 1976

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.Cc3 cd4 5.Cd4 a6 6.Ng5 e6 7.f4 Db6 8.Cb3 Cbd7 9.Df3 Ne7 10.0—0—0 Dc7 11.Nd3 b5 (O poziţie arhicunoscută de maeştrii jocului de şah, în care negrul începe să se simtă „ca acasă") **12.Nf6 Cf6 13.g4 b4 14. Ce2 Nb7 15.g5 Cd7 16.Thg1** (Albul, fără a se lăsa impresionat de „cartea de vizită" a valorosului său adversar, munceşte cu o voinţă disciplinată de invidiat, acoperind cu analizele sale toată tabla) **16...g6 17.De3 0—0?!** (Se pare că negrul, convins de prezumtiva sa victorie începe să piardă din voinţa de a juca la cîştig şi comite prima inexactitate; rocada mare era mai puţin riscantă) **18.h4 a5 19.Rb1 a4 20.Cbd4 Tfc8?** (De data asta negrul greşeşte substanţial, supraestimîndu-şi poziţia; după 20...e5! 21. Cf3 d5! negrul avea poziţie mai bună, iar după 21.Cb5 Da5! ameninţările 22...d5 şi 22...Na6 decid. Vezi diagrama. Acum



însă iniţiativa trece de partea albului care cîştigă) **21.h5 e5** (De data asta e prea tîrziu!) **22. hg6! hg6 23.Dh3! Nf8 24.Ce6! fe6 25.De6 Rg7 26.f5!** şi negrul a cedat.

Partida care urmează este aproape integral un duel în care una din părţi atacă violent şi chiar brutal, iar cealaltă se apără cu o voinţă disciplinată de invidiat, cu minimum de efort şi maximum de supleţe şi îndemînare. Iar atunci cînd se ajunge la momentul suprem, o superbă paradă smulge spada din mîna atacatorului care, obosit de luptă, cade.

APĂRAREA NIMZOVICI

E. Gheller **M. Euwe**

Zürich, Turneul candidaţilor, 1953

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 c5 5.a3 Nc3 6.bc3 b6!? 7. Nd3 Nb7 8.f3 Cc6 9.Ce2 0—0 10.0—0 Ca5 11.e4 Ce8!? 12.Cg3 cd4 13.cd4 Tc8 14.f4 (Albul trece la pregătirea planului său de atac pe flancul regelui, în care s-a preconizat sacrificarea pionului c4, a cărui apărare necesita o oarecare mobilizare a forţelor albului şi în special a damei) **14...Cc4** (Negrul, deşi a sesizat planul de joc al adversarului său, acceptă provocarea) **15.f5 f6 16.Tf4** (Ameninţarea Th4 şi Dh5 pare a duce la o prăbuşire rapidă a rocadei negrului, dar excampionul lumii, un jucător defensiv de mare gabarit, continuă calm partida, stăpînit de o voinţă disciplinată perfectă) **16...b5!** (Negrul se apără contraatacînd, bazat pe superioritatea sa în controlul cîmpurilor centrale) **17.Th4 Db6!** (Acum deplasarea damei albe pe h5 nu mai este posibilă din cauza 18...Dd4!; dar albul încearcă o altă continuare a planului său) **18.e5 Ce5 19.fe6 Cd3 20.Dd3 De6 21.Dh7** (Şi albul a reuşit totuşi să se infiltreze cu dama în rocada negrului, dar cu preţul unui pion iremediabil pierdut) **21...Rf7 22.Nh6** (Din diagramă se pare că albul îşi va realiza planul



cu succes, totuşi negrul gîndeşte calm şi îndelungat) **22... Th8!!** (O excepţională mutare de apărare şi contraatac, care pur şi simplu spulberă tot atacul albului, a cărui poziţie se prăbuşeşte în numai . . . 4 mu-

tări!) **23.Dh8 Tc2 24.Tc1** (Tîrziu, acasă la Moscova, după două săptămîni de analiză, în „laboratorul" sovietic s-a apreciat că 24.d5 ar fi putut obține remiza: 24...Db6 25.Rh1 Df2 26.Tg1 Nd5 27.Te4! cu eventuală remiză; 24...Nd5 25.Td1! Tg2 26.Rf1 gh6 27.Dh6! dar în această variantă negrul ar fi avut mari șanse de cîștig) **24... Tg2 25.Rf1 Db3 26.Re1 Df3** și albul a cedat, înregistrîndu-se una din cele mai „spectaculoase" răsturnări.

Este util de reținut și faptul că Gheller avea vîrsta de 25 de ani, iar Euwe, viceversa... adică 52!

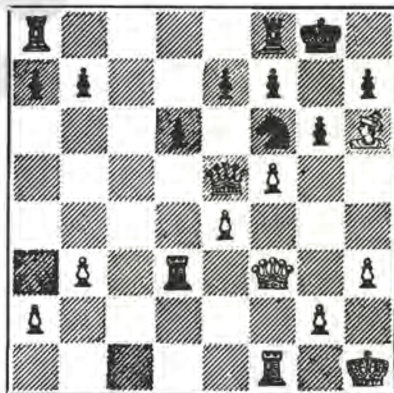
„Meciul Secolului" din 1972 a produs incontestabil un material didactic util în toate stadiile de aprofundare a jocului de șah. O astfel de partidă-lecție poate fi considerată și cea de a 17-a partidă, în care Fischer, dotat cu o excepțională voință de a juca șah, a realizat o remiză ce părea la un moment dat imposibilă.

APĂRAREA IUGOSLAVĂ

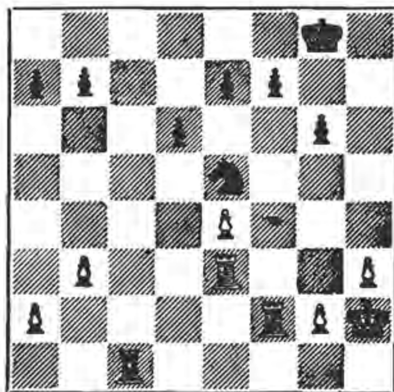
B. Spasski — R. Fischer

Reykjavik, 1972

1.e4 d6 2.d4 g6 3.Cc3 Cf6 4.f4 Ng7 5.Cf3 c5 6.dc5 Da5 7.Nd3 Dc5 8.De2 0—0 9.Ne3 Da5 10.0—0 Ng4 11.Tad1 Cc6 12.Nc4 Ch5! (Specific jocului său, Fischer începe să atace pentru a prelua inițiativa, amenințînd pentru moment cu cîștigarea unui pion pe cîmpul c3, plan cu care și Spasski va fi de acord, deoarece se constată o slăbire a cîmpurilor negre) **13.Nb3 Nc3 14.bc3 Dc3 15.f5 Cf6 16.h3 Nf3 17.Df3 Ca5 18. Td3 Dc7 19.Nh6 Cb3 20.cb3 Dc5 21.Rh1 De5!** (Fischer dovedește încă o dată că are un „simț al primejdiei" foarte dezvoltat, ca și Capablanca. După ce a încercat să preia inițiativa, în momentul cînd a avut senzația că atacul albului poate deveni realmente periculos, sacrifică de îndată calitatea, pentru a se ajunge la o remiză într-un final de o simplitate de excepție. Vezi diagrama) **22.Nf8 Tf8 23.fg6 hg6**



24.Te3 Tc8 25.Df4 Df4 26.Tf4 Cd7 27.Tf2 Ce5 28.Rh2 Tc1 (Se pare că poziția din diagramă (pag. 249) a avut-o în vedere Fischer cînd a dat calitatea, vrînd să dovedească faptul că un cal perfect centralizat poate



lupta cu succes contra unui turn) **29.Tee2 Cc6 30.Tc2 Te1** (Turnurile albe nu au căi de acces eficiente în poziţia negrului, iar contraatacurile negrului asupra pionilor a2 şi e4 sînt suficiente pentru a ţine „în şah" pe alb. Încercările albului care au urmat, de a realiza cîştigul, s-au lovit de simplitatea apărării negrului) **31.Tfe2 Ta1 32.Rg3 Rg7 33.Tcd2 Tf1 34.Tf2 Te1 35. Tfe2 Tf1 36.Te3 a6 37.Tc3 Te1 38.Tc4 Tf1 39.Tdc2 Ta1 40.Tf2 Te1 41.Tfc2 g5 42.Tc1 Te2 43. T1c2 Te1 44.Tc1 Te2 45.T1c2** şi remiză.

Gîndindu-ne la locul pe care-l ocupă voinţa în rîndul celorlalte procese psihice şi la rolul ei în activitate, ne dăm seama de importanţa ei deosebită pentru fiecare personalitate. Trebuie precizat faptul că voinţa nu este înnăscută, ci este rodul activităţii, se formează prin activitate. Fără exersare nu reuşim să ne dezvoltăm, să ne educăm. Aşa cum nu se poate ajunge jucător de şah de performanţă doar prin dorinţă, evitînd antrenamentul, tot aşa nu se poate forma voinţa dacă se evită mereu trecerea la o muncă disciplinată.

În acelaşi timp trebuie să se ţină seama şi de faptul că voinţa nu se poate fortifica brusc „peste noapte". Puterea voinţei, în general, şi voinţa disciplinată, în special, se elaborează treptat pe întreg parcursul vieţii. Pentru aceasta se impune respectarea cu stricteţe a o serie de condiţii:

— Claritatea scopurilor pe care le urmărim. Cu alte cuvinte, „să ştim ce vrem". Să ne propunem întotdeauna scopuri precise şi clar formulate, ţinînd cont de realităţile condiţiilor desfăşurării partidei.

— Respectarea cu consecvenţă a hotărîrii adoptate, considerînd că ea este raţională şi adecvată situaţiei.

— Programarea unui regim zilnic de activitate, asigurîndu-se o ritmicitate care să cuprindă toate problemele cotidiene de viaţă de la care să nu se facă nici un fel de rabat.

— Lupta cu dificultăţile, fără de care nu se poate vorbi de o adevărată educare a voinţei. Este însă necesar de precizat ca greutăţile întîmpinate să nu fie de la început prea

mari, ci să fie atacate treptat, pe măsura propriilor posibilităţi sau, cel mult, întrecînd cu puţin aceste posibilităţi. Nu este recomandabil, spre exemplu, unui jucător de categoria a II-a să înfrunte un maestru sau chiar un candidat de maestru.

— Formarea obişnuinţei de a activa în mod organizat şi disciplinat, ştiut fiind că numai cu o voinţă disciplinată se poate progresa permanent şi obţine maximum de eficienţă.

— Stabilirea unui regim optim de alternanţă între antrenament şi odihnă, adaptat la specificul fiecăruia.

10. DISCIPLINAREA STĂRII AFECTIVE

Jucătorul de şah, în special cel de performanţă, n-are voie să fie prea sensibil, pentru a avea posibilitatea de a se izola de o înfrîngere anterioară, indiferent de proporţiile ei şi neplăcerile provocate, pentru a putea ataca cu maximum de randament partida următoare. Este deci absolut necesar să aibă o nestrămutată încredere în sine şi să abordeze fiecare rundă cu o forţă morală intactă, dorind victoria.

Dar, deşi pregătirea moral-volitivă este o condiţie a maestrului, bine cunoscută de orice şahist de performanţă, totuşi s-ar putea afirma că nu există turneu în care să nu se producă cîteva „tragedii", generate de o stare afectivă zdruncinată de cine ştie ce agenţi nocivi. Presa de specialitate ne alimentează periodic cu astfel de „delicatesuri", care adeseori sînt „sarea şi piperul" concursurilor.

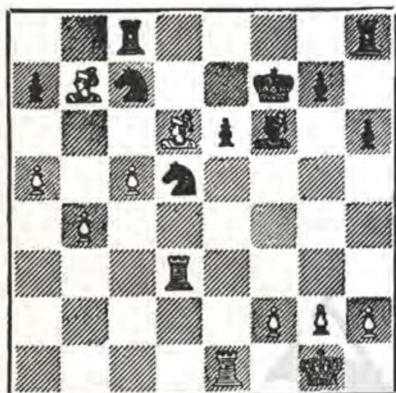
APĂRAREA FRANCEZĂ

G. Kuzmin **M. Şubă**

Nisipurile de Aur, 1976

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 de4 4.Ce4 Nd7?! (Un sistem pasiv de joc, introdus se pare de Capablanca, cu intenţii paşnice, dar care uneori „invită" pe adversar la atac. Trebuie menţionat că în runda anterioară, Kuzmin ratase cîştigul la Espig, învingătorul turneului, ceea ce îl cam afectase; pe acest fond psihologic s-a orientat mutarea maestrului român) **5.Cf3 Nc6 6.Ceg5?** (Un plan greşit de atac, care nu este străin de „criza afectivă" pe care o traversează marele maestru sovietic) **6...Cd7 7.Nd3 Ne7 8.0—0 h6!?** („Mănuşa a fost aruncată") **9.Ce6!? fe6 10.Ng6 Rf8 11.c4! Nf3!** (O mutare făcută după o oră de gîndire, care-l va aduce pe negru într-o acută criză de timp) **12.Df3 Nf6 13.Db7 Ce7 14.Ne4**

Cb6 15.Nf4 Dc8 16.Nc7 Db7 17.Nb7 Te8 18.b3 Nd4?! (Era mai bine 18...Cf5!, dar criza de timp amenința să se apropie) **19.Tad1 Nc5?!** (O nouă inexactitate, dar din fericire fără consecințe grave; era mai bine 19...e5 sau 19...Nf6 care dădeau avantaj negrului) **20.Tfe1 Cg6 21.Ne4 Rf7 22.Td3! Ne7 23.a4 Nf6 24.a5 Ca8! 25.Nd6 Ce7 26. c5 Tc8 27.b4 Cc7! 28.Nb7 Ced5** (Cu prețul calității, negrul realizează blocada pionilor albi, vezi diagrama, în timp ce albul



continuă atacul la o idee de mat, care se va dovedi nu tocmai fericită; de remarcat însă exemplara stăpînire de sine pe care o dovedește în continuare maestrul român) **29.f4?! Cb4 30.Tb3 Ccd5 31.Nc8 Tc8 32.Te4 Cc6 33.Tb7 Rg6 34.g4 Ca5 35. Ta7 Cb3 36.h4? Nh4 37.Te6 Nf6 38.Rg2 Cc5 39.f5 Rh7!** (Deși în mare criză de timp, negrul observă cursa rafinată a albului: 39...Rg5?? 40.Tg7! Ng7 41.Tg6 Rh4 42.Ng3 mat) **40.Nc5?!** (Este desigur o inexactitate, dar nici 40.Te5! Cf4 41.Rf3 Cfd3 42.Td5 Td8 nu salva situația albului) **40...Cf4** după care negrul a ieșit din criza de timp, iar albul . . . a cedat.

O stare afectivă depresivă cronică, fără a fi un unicat, s-a instalat cu totul neașteptat în activitatea marelui maestru Tigran Petrosian, șahistul „boa constrictor", celebru tocmai prin puternica sa constituție psihică, care l-a ridicat pînă la cea mai înaltă treaptă sportivă, în timpul meciului contra lui Fischer din finala candidaților.

În legătură cu această „anomalie șahistă" din viața lui Petrosian, iată ce mărturisește marele maestru sovietic:

„. . . în cea de-a 3-a partidă . . . pentru prima oară în viața mea am căzut în greșeala de a repeta de trei ori poziția . . . Partida a 5-a a fost caracterizată de o luptă complicată. A sosit și ziua partidei a 6-a. M-am decis pentru Deschiderea Engleză . . . Nici pînă astăzi nu pot să-mi explic de ce am făcut mutarea 2.b3. În perioada de înflorire a lui Tal, o asemenea gafă a adversarului ar fi fost pusă pe seama hipnozei . . . Practic, am pierdut fără luptă. După partida a 6-a Fischer a devenit genial, iar eu m-am înfrînt, ori am

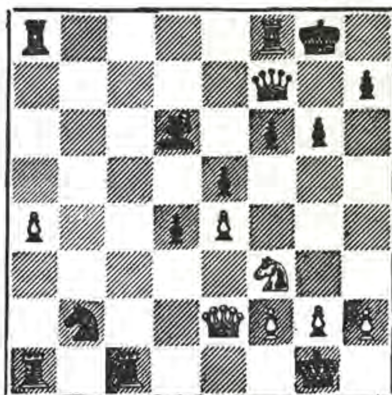
obosit, sau şi alte cauze au concurat, dar ultimele trei partide n-au mai fost şah. . ."

DESCHIDEREA NIMZOVICI

T. Petrosian **R. Fischer**

Buenos Aires, meci (6), 1971

1.Cf3 („Chiar pe baza primei mutări pot trage concluzia că Petrosian nu este în dispoziţie de luptă" — Korcinoi; „În partida a 6-a m-am decis pentru Deschiderea Engleză. Dacă adversarul meu avea să aleagă lupta înverşunată, Apărarea Grünfeld sau Indiana regelui, îmi era indiferent" — Petrosian) **1...c5 2.b3?!** („. . . Fischer putea să intre din nou în continuarea partidei a 4-a, care ducea la remiză. Să aleg eu riscul? Atunci m-a străfulgerat gîndul: să spună sau să scrie cine ce va vrea, dacă va fi iarăşi remiză, va fi remiză. Poate am fost nervos sau . . . Nu pot să-mi explic de ce am făcut mutarea 2.b3" — Petrosian) **2...d5 3.Nb2?** (Acum e clar pentru toată lumea că adversarul lui Fischer nu este acel Petrosian, cunoscut ca mare maestru al deschiderilor şi teoriei, ci un Petrosian grav bolnav psihic; după mutarea din partidă negrul preia iniţiativa pe care o va păstra pînă la victorie) **3...f6 4.c4 d4 5.d3 e5 6.e3 Ce7 7.Ne2 Cec6 8.Cbd2 Ne7 9.0—0 0—0 10.e4 a6 11. Ce1 b5** (Profitînd de poziţiile pasive ocupate de piesele albe, Fischer dezlănţuie atacul pe aripa damei) **12.Ng4 Ng4 13. Dg4 Dc8! 14.De2 Cd7 15.Cc2? Tb8 16.Tfc1 De8 17.Na3 Nd6 18.Ce1 g6** (Bine asigurat pe flancul damei, negrul începe acţiunile de tatonare şi pe aripa regelui) **19.cb5 ab5 20.Nb2 Cb6 21.Cef3** (Datorită stării sale psihice precare Petrosian şi-a modificat în permanenţă planul de joc în funcţie de adversar, în timp ce Fischer dirijează consecvent „programarea" întregului ansamblu de piese negre) **21...Ta8 22.a3 Ca5 23.Dd1 Df7 24.a4 ba4 25.ba4 c4 26.dc4 Cac4 27.Cc4 Cc4 28.De2 Cb2** (Numai un jucător care conduce cu virtuozitate finalurile ar fi schimbat un cal „forte" pe un nebun „slab". Din diagramă



însă se vede că pionul d4 este cu mult mai valoros decît „omologul" său din a4) **29.Db2 Tfb8 30.Da2 Nb4! 31.Df7 Rf7 32.Tc7 Re6 33.g4! Nc3 34.Ta2 Tc8! 35.Tc8 Tc8 36.a5 Ta8 37.**

a6 Ta7 38.Rf1 g5! 39.Re2 Rd6 40.Rd3 Rc5 41.Cg1 Rb5 42.Ce2 Na5 43.Tb2 Ra6 44.Tb1 Tc7 45. Tb2 (Poziţia la întrerupere, care a fost supusă unei analize minuţioase şi îndelungate de către Petrosian şi secundanţii lui Iată ce declară Petrosian despre acest moment al partidei: „Poziţia se părea că era destul de închisă, eu avînd un cal bun faţă de nebunul slab al adversarului. Se părea că voi reuşi să realizez o fortăreaţă peste care să nu poată trece adversarul meu. M-am dus să mă culc, rămînînd ca secundanţii să analizeze în continuare. Peste o oră m-am sculat însă, m-am aşezat din nou la tablă şi . . . n-am mai găsit poziţia de rezistenţă. Am analizat pînă dimineaţă, constatînd că în unele variante poziţia ar ţine, dar în altele, nu. Nu se vedea remiza, dar nici pierderea sigură nu se vedea.") **45...Ne1 46.f3?!** („Înainte de a pleca la sală pentru continuarea partidei, m-am hotărît să joc 46.f3, cu toate că în timpul nopţii, la analiză, m-am convins că tocmai această mutare nu trebuie să o fac. Numai mie îmi pot imputa continuarea. Am fost infidel convingerii mele: la aprecierea poziţiei este necesar să ai capul proaspăt şi vederea generală bună. La reluare am jucat mizerabil, practic am pierdut fără luptă." — Petrosian; 46.f3 este un răspuns mecanic care practic dă negrului un tempo suficient pentru reorganizarea atacului final; era mai bine 46.Tb1 etc.) **46...Ra5 47.Tc2 Tb7 48.Ta2 Rb5 49.Tb2 Nb4 50.Ta2 Tc7 51.Ta1 Tc8 52.Ta7?! Na5! 53.Td7 Nb6 54.Td5 Nc5 55.Cc1 Ra4 56.Td7 Nb4 57.Ce2 Rb3 58.Tb7 Ta8 59. Th7 Ta1 60.Cd4 ed4 61.Rd4 Td1 62.Re3 Nc5 63.Re2 Th1 64.h4 Rc4 65.h5 Th2 66.Re1 Rd3** şi albul cedează.

O stare afectivă de o robusteţe exemplară o arborează în permanenţă marele maestru cehoslovac Vlastimil Hort, ceea ce i-a adus adeseori succese de prestigiu. Un astfel de exemplu îl constituie cea de a 10-a partidă din „sferturile" candidaţilor.

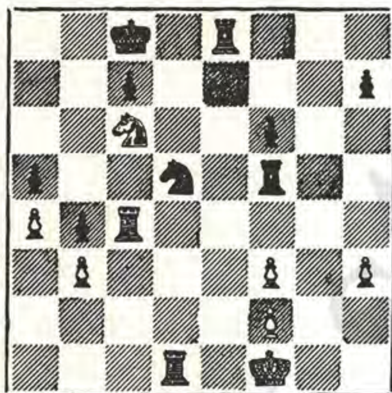
APĂRAREA SPANIOLĂ

V. Hort B. Spasski

Reykjavik, 1977

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Nc6 dc6 5.0—0 Dd6 6.Ca3 b5 7.c4 Cf6 8.De2 Ng4 9.Td1! (Fără îndoială că Hort s-a pregătit temeinic, atît teoretic cît şi psihic, pentru acest meci, care a constituit debutul său în rîndurile candidaţilor la titlul mondial) **9...Ne7 10.d3 De6 11.b3 Ch5 12.Cc2 Df6 13.h3 Nf3 14.Df3 Df3 15.gf3 0—0—0** (Deşi de abia s-a terminat deschiderea, şi nici aceasta complet, s-a ajuns într-o complicată poziţie de . . . final. Practic, mai

ales datorită schimbului damelor, în această partidă s-a sărit peste jocul de mijloc) **16.Ne3 f5?!** („Graba strică treaba!"; era mai bine 16...bc4 17.dc4 Cf4) **17.cb5! cb5 18.a4 b4 19.d4! ed4 20.Cd4 Nf6! 21.ef5 Td5 22.Cc6! Tf5 23.Tac1 Cf4 24.Tc4 Cd5 25.Nd4 Te8 26.Nf6 gf6 27.Rf1 a5** (După această mutare de „consolidare" s-ar părea, privind diagrama, că negrul are



toate motivele să aştepte liniştit... încheierea partidei. Albul însă aprecia că era mai indicat 27...Cb6! 28.Tb4 Tc5 29. Cd4 Cd5 30.Tc4 Tc4 31.bc4 Cf4, după care negrul se poate apăra cu succes, ceea ce va dovedi imediat) **28.Te4!!** (Fără a fi impresionat de „cartea de vizită" a adversarului său şi nici de faptul că era condus în meci, Hort propune un schimb de turnuri care, acceptat sau nu, va duce la prăbuşirea poziţiei negrului în numai cîteva mutări) **28...Rd7 29.Ca5 Tg8 30. Tb4 h5 31.h4 c6 32.Tc4 Tc8 33. b4 Ta8 34.Tc5** după care albul a obţinut victoria egalînd scorul în meci şi redeschizînd astfel lupta pentru promovarea în semifinalele candidaţilor.

Procesele afective reflectă, sub forma unor trăiri subiective, împrejurările de viaţă şi mai ales însemnătatea pentru om a raportului dintre **cerinţele** sale faţă de mediu şi **condiţiile obiective** oferite de acesta. Concordanţa între cerinţele subiective şi condiţiile obiective duce la o stare afectivă pozitivă. Discordanţa, dimpotrivă, dă o stare afectivă negativă sau proastă, cum se spune în limbajul popular.

Dacă examinăm cu mai multă atenţie stările afective, observăm că ele sînt extrem de variate, uneori încercîndu-se chiar satisfacţii-insatisfacţii, în funcţie de gradul în care se realizează raportul cerinţe-condiţii. Rezultă cu claritate faptul că la om viaţa afectivă poate atinge un nivel excepţional de complex.

Afectivitatea îndeplineşte un rol foarte important în adaptarea la mediu. În tot ce face omul, afectivitatea intervine ca o sursă de energie internă care se răsfrînge asupra activităţii. Starea afectivă, semnalizînd satisfacerea sau nesatisfacerea cerinţelor proprii subiectului, îl

scoate pe om din pasivitate şi îl pune în stare să reacţioneze şi să acţioneze. Acţiunea este modul specific uman de adaptare la mediu şi de adaptare a mediului la cerinţele subiectului. Dar orice acţiune este însoţită de emoţie, ceea ce înseamnă „punerea în mişcare", dinamizarea internă şi externă. Procesele afective influenţează puternic conduita, deoarece ele se bazează pe o foarte largă şi intensă mobilizare a funcţiilor organismului. Afectivitatea fiind prezentă în orice acţiune a vieţii noastre constituie fondul pe care se desfăşoară întreaga noastră activitate.

Aşa se explică faptul că şi pentru jucătorul de şah, mai ales pentru cel de performanţă, starea afectivă este una din problemele-cheie ale succesului în activitatea sa sportivă. De aceea este de o importanţă excepţională ca orice viitor maestru să-şi facă o preocupare permanentă pentru disciplinarea stării afective.

PERSONALITATEA JUCĂTORULUI DE ŞAH

Omul, privit ca membru al societăţii, fiinţă conştientă care ia parte la viaţa socială, dispune de particularităţi ce-l deosebesc de alţii: este o personalitate. Odată formată, personalitatea există prin sine însăşi, impunîndu-se în ambianţă prin intervenţii creatoare şi originale. Particularităţile psihice ale personalităţii sînt studiate de psihologie. Fiecare personalitate posedă însuşiri proprii, un contur specific care se formează sub influenţa societăţii, în condiţiile existenţei sociale ale omului. Aşa cum fiecare om are o fizionomie aparte, tot aşa el are şi o fizionomie psihică aparte, determinată de istoria socială în linii mari şi de istoria propriei vieţi, în amănunt.

Condiţiile sociale generale, condiţiile de clasă sau de grup determină apariţia unor însuşiri generale de clasă sau de grup, prin care oamenii se aseamănă. În acelaşi timp, condiţiile concrete ale dezvoltării fiecăruia determină apariţia unor însuşiri distincte care sînt gradate şi îmbinate într-un mod individual, propriu numai omului respectiv.

Cam atît despre personalitate privită în general. Să încercăm în continuare să creionăm şi să exemplificăm, cît mai pe înţelesul tuturor, personalitatea jucătorului de şah.

Aruncînd o privire retrospectivă asupra psihogramei jucătorului de şah, constatăm că o personalitate şahistă ar trebui să fie înzestrată cu:

— condiţie fizică foarte bună,

— sistem nervos echilibrat,

— atenţie continuă,

— perceperea relaţiilor dinamice,

— memorie şahistă deosebită,

— capacitate de rezistenţă la factorii perturbatori,

— caracter fundamentat al gîndirii,

— „vedere combinativă", imaginaţie bogată,

— voinţă disciplinată şi

— stare afectivă disciplinată.

Or, trebuie să recunoaştem, este practic imposibil ca toate aceste dotări să fie concentrate într-un singur om.

În această situaţie s-a pus adeseori întrebarea: „ce este esenţial în şah?" sau, cu alte cuvinte, ce este mai important în practicarea jocului de şah pentru a ajunge pe treapta marilor maeştri? Un răspuns cu multă tentă de umor, dar cu un oarecare conţinut de adevăr, a dat Tibor Florian, care a afirmat că „dacă ar da cineva un răspuns la această întrebare, cu siguranţă că ar fi cel mai mare şahist din lume".

Evitînd în mod expres o polemică cu cunoscutul maestru maghiar, vom căuta să dăm un răspuns la întrebarea „ce este esenţial în şah?", pe cît posibil pe înţelesul tuturor.

Să ne reamintim că în „scurta incursiune în psihologie" se preciza că **temperamentul, aptitudinile** şi **caracterul** sînt în principal particularităţile psihice care constituie personalitatea fiecărui individ al societăţii, deci inclusiv şi ale jucătorului de şah. Pornind de la acest adevăr de necontestat, să punem sub microscop cele trei particularităţi psihice de bază ale personalităţii, încercînd să descifrăm aspectele specifice şahistului de performanţă.

TEMPERAMENTUL

Ceea ce ne reţine atenţia în primul rînd, atunci cînd studiem conduita cuiva, sînt aspectele energetice şi dinamice, pe baza cărora ne putem forma o primă impresie despre temperamentul persoanei observate, adică despre latura dinamico-energetică a personalităţii.

În limbajul cotidian întîlnim deseori aprecieri despre oameni, în speţă chiar despre jucătorii de şah, că au temperamente „forte" (Lasker, Tal, Fischer), năvalnice (Mecking, Browne), egale (Botvinnik, Petrosian, Karpov), complexe (Larsen, Ciocâltea, Spasski, Gheorghiu, Bronştein, Taimanov), delicate (Euwe, Smîslov, Ghiţescu) etc.

Ştiinţific, există o clasificare care dăinuieşte încă din anti-

chitate, datorită lui Hipocrat, care grupează caracteristicile temperamentale în patru tipuri:

1. **Coleric,** cu un sistem nervos puternic excitabil, însă neechilibrat; este neliniştit, impetuos, uneori impulsiv, îşi iese uşor din fire, este înclinat spre „explozii" afective. Are sentimente puternice şi durabile, dar este inegal în manifestări, se lasă uşor cuprins de stări de alarmă sau furie, îşi risipeşte neeconomicos energia şi de aceea periodic este cuprins de stări de oboseală şi indispoziţie, dar îşi revine repede, trecînd la supraexcitare. În cazul unor carenţe de educaţie, colericul va ajunge un om care se va stăpîni cu greu sau chiar deloc, fiind irascibil şi nerăbdător.

Un exemplu tipic de astfel de temperament îl prezintă fostul campion mondial Robert Fischer, care printre alte „decizii de autoritate" ale sale a abandonat în mod violent Interzonalul de la Soussa din 1967 după numai zece runde, cînd conducea cu autoritate, sub pretext că nu i se respectă convingerile religioase, fapt care — posibil — l-a privat de cucerirea titlului suprem încă din anul 1969.

Dealtfel şi primul campion oficial al lumii Wilhelm Steinitz poate fi încadrat în tipul coleric, datorită agresivităţii sale intelectualizate ce depăşea cu mult alte trăsături de caracter. Conştient de valoarea sa, cu un temperament în permanenţă exploziv, încă de tînăr era gata de harţă cu oricine de dragul adevărului. „Şahul nu este o întrecere pentru sufletele timide", afirma Steinitz.

2. **Sangvinic,** cu un sistem nervos puternic, mobil şi echilibrat; este vioi şi cu o mare capacitate de adaptare la orice împrejurări. De obicei bine dispus, are darul de a stabili cu uşurinţă contacte cu alte persoane, dar nu este înclinat spre sentimente puternice şi stabile. În ciuda exuberanţei şi a faptului că este continuu activ, se poate totuşi stăpîni cu uşurinţă dacă este educat în acest sens. Dispune de multă iniţiativă, originalitate şi fantezie creatoare.

Doctorul în filozofie şi matematicianul prin naştere şi preocupări Emanuel Lasker, recordmanul deţinerii în timp a titlului mondial în perioada 1894—1921, a fost fără îndoială un jucător de şah de tip temperamental sangvinic. După Lasker, şahul, pe lîngă multă voinţă, cere să lupţi curajos, atrăgînd pe adversari pe piscuri de munte sau pe margini de prăpastie, de unde se pot prăbuşi ambii adversari, dar unde va cîştiga în mod normal cel ce are un caracter mai stabil,

cel cu un moral mai puternic, cel cu o voinţă mai tenace. Jocul lui Lasker era recunoscut ca „logic", dar mai ales „psihologic". În desfăşurarea partidei Lasker vedea totul dinamic, în permanentă mişcare şi scurgere.

La polul opus al recordului de deţinere în timp a titlului suprem se află Mihail Tal, jucătorul care a urcat pe „tronul" şahist pentru numai un an şi 5 zile, dar care prin stilul său de joc, de o îndrăzneală cu totul ieşită din comun, a tulburat lumea şahistă în aşa grad, încît unii îi atribuiau practici misterioase, denumindu-l „vrăjitorul", „demonul", „racheta" şi chiar „un Paganini al şahului". Prin temperament, marele maestru sovietic se încadrează tot în tipul sangvinic. În permanenţă un pachet de nervi, veşnic în mişcare, la concursuri se ridică adesea de pe scaun, învîrtindu-se în jurul mesei, după care revine, căzînd adînc pe gînduri, faţa sa exprimînd concentraţia şi agitaţia, cu o intensitate rar întîlnită, de-a lungul întregii partide. Reprezentant al unui stil intens combinativ, denumit de unii „psihologic", de alţii „intuitiv", Mihail Tal este caracterizat de un optimism nelimitat. El joacă repede, impetuos, încrezîndu-se pe deplin în intuiţia sa excepţională, ceea ce îi dă o deosebită agerime tactică. Chiar în poziţii complet deznădăjduite Tal nu încetează să creadă în succesul său şi îşi oboseşte adversarul prin inventivitatea sa în apărare.

Ca şi Lasker odinioară, Tal consideră că lupta şahistă nu este numai o întrecere între cunoştinţele a doi oameni.

3. **Flegmatic,** caracterizat de un calm aproape imperturbabil, nu are reacţii vii şi rapide, pare în general indiferent, fiind impresionat mai greu. Este înclinat spre sentimente şi obişnuinţe foarte stabile. În activitatea lui se concentrează puternic şi nu poate fi distras cu uşurinţă. Ştie să-şi stăpînească pornirile, dînd dovadă de multă stăpînire de sine.

Drept reprezentanţi ai acestui tip de sistem nervos pot fi lesne apreciaţi marii maeştri Mihail Botvinnik, liderul şahului sovietic, şi Vasili Smîslov, „rusul liniştit", excampioni mondiali în perioada 1948—1963, timp din care secundul i-a „smuls" titlul lui Botvinnik numai pentru un an în 1957—1958.

Despre Botvinnik s-a scris imens încă din anul 1936, după evoluţia sa în turneul de la Nottingham, unde s-a clasat pe primul loc, la egalitate cu marele Capablanca, fiind evidenţiată în mod deosebit atitudinea sa profund ştiinţifică faţă de şah. Talentul său natural se combină în mod armonios cu o voinţă dirijată de a învinge,

o rară capacitate de rezistenţă şi o extraordinară putere de muncă. Ca nimeni altul Botvinnik ştie să creeze slăbiciuni în poziţia adversarului pentru a le exploata în folosul său Este un excelent analizator.

Smislov este un jucător liniştit, un om cu nervi de oţel. El face mutarea şi apoi se plimbă liniştit pe estradă, ca şi cum nimic nu s-ar întîmpla pe tablă. Jocul lui este clar, curat ca cristalul şi te cîştigă prin logica lui liniară. Joacă uimitor de uşor şi de sigur, fiind unul din marii maeştri care aproape nu cunosc ce este criza de timp. Dîrz şi ingenios în apărare, Smislov nu lasă niciodată să-i scape ocazia de a trece pe neaşteptate la un contraatac energic, fiind deosebit de tare in finaluri, unde jocul său ajunge la virtuozitate.

4. **Melancolic,** specific oamenilor cu un tonus slab al conduitei, motiv pentru care nu-şi manifestă intens reacţiile afective, fiind înclinat spre interiorizare. În mod natural nu are o mare rezistenţă la stările de încordare şi suprasolicitare, dar prin educaţie o poate îmbunătăţi. Prin contrast, este capabil de acţiuni analitice de mare fineţe şi care necesită multă răbdare şi grijă pentru amănunte.

Şi la acest ultim tip de temperament pot fi număraţi doi campioni mondiali de şah, un „ex", olandezul Max Euwe, marele învingător al genialului Alehin, şi cel „en titre" în perioada elaborării prezentei lucrări, sovieticul Anatoli Karpov.

Prin contrast cu oricare din ceilalţi 11 campioni mondiali „încununaţi" pînă în zilele noastre, despre modestul Euwe s-a scris mult prea puţin. Şi totuşi cea mai competentă caracterizare i-a făcut-o chiar eminentul său adversar din meciurile pentru titlul suprem, A. Alehin, care l-a „văzut" cam aşa: „Talentul şahist a lui Euwe este de origine pur tactică, deosebit de acela al unor mari maeştri ca Steinitz, Rubinştein, Capablanca sau Nimzovici, fiind un tactician pe cale să devină un bun strateg, care datorită răbdării şi muncii grele a şi avut multe succese. Criteriul infailibil prin care putem distinge pe adevăratul de presupusul strateg este gradul originalităţii concepţiilor sale... Care sînt calităţile care au făcut din Euwe unul din cei mai redutabili jucători ai actualei perioade 1935—1937? În primul rînd darul său de combinaţie. Ştie publicul, dar mai ales prietenii critici, că Euwe n-a făcut niciodată o combinaţie incorectă? Dar principala sa calitate este profunda cunoaştere a deschiderilor, completată cu un fel de intuiţie, în special în prima parte a jocului". În general, criticii de specialitate au remarcat că

Euwe preferă în jocul său claritate, ştiinţă şi metodă. Claritatea în construcţie şi simplitatea în conducerea partidei sînt calităţile jocului ştiinţific al lui Euwe.

Patruzeci de ani mai tîrziu, în 1975, cununa de lauri este din nou pusă pe umerii unui timid, tînărul mare maestru Anatoli Karpov, de către îndepărtatul său predecesor, Max Euwe, de astă dată ca preşedinte al Federaţiei internaţionale de şah (F.I.D.E.), care la sfîrşitul ceremoniei a conchis: „Karpov este un geniu căruia poate îi este scris să devină cel mai mare şahist al tuturor timpurilor". Desigur, o privire în viitor cam temerară şi destul de riscantă. Karpov este fără îndoială un original. Stilul lui se remarcă printr-o puternică doză de siguranţă, care îl fereşte de greşeli grosolane şi-i permite să reducă la minimum numărul înfrîngerilor. Pe scenă, cînd participă la marile turnee, pare un adolescent, iar la masa de joc, un copil care a nimerit în compania „celor mari". Cînd însă stai de vorbă cu el, cînd îi asculţi observaţiile inteligente, cînd priveşti în ochii lui „cuminţi", îi simţi fără să vrei forţa de concentrare şi încrederea în sine. Departe de romantismul şahului, neobişnuit de lucid şi de calculat, Karpov este unui din puţinii jucători contemporani care obţin rezultate mereu superioare.

Din prezentarea celor patru tipuri de temperamente şi din exemplificări trebuie să se reţină în primul rînd faptul că fiecare tip de temperament oferă cele mai înalte posibilităţi de performanţă. Acelaşi tip de activitate nervoasă superioară poate servi ca bază pentru formarea oricăreia din capacităţile şi trăsăturile de caracter de valoare. Aceleaşi capacităţi şi trăsături de caracter valoroase pot fi formate pe baza oricăruia dintre tipurile de temperament.

Înseamnă oare că în formarea personalităţii jucătorului de şah tipul temperamental nu are nici o însemnătate? Desigur că nu! Dacă tipul nu predetermină aptitudinile şi caracterul, pe care le vom analiza in continuare, felul şi valoarea lor, aceasta nu înseamnă că în educaţia fiecăruia, care este o preocupare permanentă, nu trebuie să se ţină seama de tip. Menţionăm că niciodată familia, şcoala sau societatea nu educă temperamentul ca atare, ci se ocupă de modelarea şi îmbunătăţirea continuă a caracterului şi aptitudinilor, prin intermediul acestora influenţînd şi temperamentul.

Trebuie însă remarcat faptul că educarea uneia sau alteia dintre aptitudinile sau trăsăturile de caracter ale tînărului

candiat la vîrful piramidei şahiste este necesar să fie făcute în funcţie directă de temperament.

Astfel: la coleric se va urmări canalizarea energiei într-o direcţie creatoare, asigurîndu-se o severă şi raţională organizare a activităţii; la sangvinic se va pune accentul pe formarea unor interese şi înclinaţii stabile, pentru a-i determina direcţia în care să persevereze; la flegmatic se va avea grijă îndeosebi de educarea unor interese şi înclinaţii mai variate; la melancolic este necesară o grijă deosebită pentru a stimula energia, pentru a-i transmite încrederea în forţele proprii şi a-l sprijini continuu cu multă căldură şi atenţie.

Luarea în consideraţie a particularităţilor temperamentale şi aplicarea unor măsuri potrivite, în vederea valorificării lor optime în formarea aptitudinilor şi a caracterului, au o importanţă deosebită în formarea personalităţii jucătorului de şah.

APTITUDINILE ŞI TALENTUL

Pentru desfăşurarea cu succes a unei activităţi deosebite sînt necesare anumite însuşiri psihice specifice bine conturate. Spre exemplu: scriitorul are nevoie de un viu spirit de observaţie şi de un profund simţ al limbii, inginerul proiectant trebuie să aibă posibilitatea de a-şi reprezenta intuitiv, cu mare precizie, aşezarea lucrurilor în spaţiu, iar jucătorul de şah să posede un deosebit simţ al poziţiei şi „vedere combinativă".

Aptitudinea are la bază dezvoltarea superioară a unor procese şi operaţii psihice. Orice om are în mod natural capacitatea de a înţelege şi practica şahul, dar nu oricine o face atît de bine încît prin performanţa sa să poată dovedi că dispune de aptitudini pentru jocul de şah.

Rezultă deci că aptitudinile caracterizează, sub raportul calităţii operaţiilor şi al gradului de eficienţă, activitatea noastră psihică. În aptitudine este implicată funcţionalitatea, adică ridicarea la un nivel superior şi foarte eficace a acţiunii psihice.

În esenţă, aptitudinea este calitatea unor operaţii şi procese psihice caracterizate prin nivel funcţional superior şi o organizare specifică, calitate ce se relevă prin eficienţa şi reuşita unora din activităţile umane.

Aptitudinile pot fi generale sau speciale, simple sau complexe. Practic, oricît de dezvoltată ar fi o aptitudine, ea nu poate determina singură obţinerea unor succese însemnate într-o activitate. Desfăşurarea cu rezultate intens pozitive a

unei activităţi oarecare, în speţă jocul de şah, depinde de un complex de aptitudini. Nu e de ajuns, de exemplu, să ai o memorie extraordinară pentru a ajunge mare maestru de şah. Pentru aceasta se cer multe alte aptitudini în afara memoriei, care s-a dovedit prin teste că poate fi şi una obişnuită, şi în primul rînd o puternică imaginaţie creatoare, o bună distribuţie a atenţiei, un remarcabil simţ al poziţiei.

Acum intervine noţiunea de talent.

Combinarea specifică a aptitudinilor, diferită de la un individ la altul, dînd culoare personalităţii, care asigură posibilitatea desfăşurării creatoare şi originale a unei anumite activităţi, se numeşte talent. Faţă de aptitudine, talentul reprezintă un nivel superior, despre el putîndu-se vorbi numai atunci cînd aptitudinile au ajuns la o dezvoltare deosebită şi la o îmbinare fericită, care fac posibilă creaţia de valori noi şi originale.

Din cercetările făcute în laboratoarele de specialitate, s-a tras concluzia că premisele psihologice ale talentului şahist sînt:

— capacitatea de gîndire sintetică,

— atenţia distributivă şi

— un raţionament logic şi expresiv,

care de fapt nu au numai o importanţă strict şahistă, ci în general umană. Aici se poate evidenţia o primă recunoaştere a utilităţii practicării jocului de şah, el avînd un rol social-pedagogic bine conturat.

În măsura in care dotările menţionate în psihograma jucătorului de şah reprezintă rezolvări pozitive, în aceeaşi măsură jocul de şah devine o sursă utilă de autodezvoltare şi autodisciplină folositoare întregii societăţi.

Aptitudinile şi talentul sînt pînă la o anumită valoare native. Pentru ca aptitudinile şi, respectiv, talentul să se dezvolte, este necesară o activitate intensă care să pună în valoare premisele naturale, înnăscute ale aptitudinilor. Aptitudinile şi talentul, deşi depind în bună măsură de dispoziţiile naturale, sînt întotdeauna un rezultat al dezvoltării, al exercitării lor într-o anumită activitate. Ştiinţific este dovedit că înzestrarea, dispoziţiile naturale nu au de regulă un caracter special, ci sînt polivalente, constituind punctele de pornire pentru dezvoltarea a numeroase şi variate aptitudini.

Datorită polivalenţei dispoziţiilor naturale, sensul dezvoltării aptitudinilor nu este de la început precis determinat. Dispoziţiile naturale constituie o forţă latentă. Precizarea şi diferenţierea lor depind de influenţele social-educative. Aceeaşi zestre nativă poate duce la dezvoltarea de aptitudini şi talente

diferite, în funcţie de condiţiile de viaţă şi educaţie în care se dezvoltă tînărul.

Manifestarea timpurie a unei aptitudini este semnul distinctiv al dezvoltării ei favorabile. Paul Morphy se bătea de la egal la egal cu tatăl său încă de la 7—8 ani, iar la 12 ani juca deja în public partide „oarbe“ — fără a privi tabla de şah — avînd drept adversar printre alţii şi pe un unchi de-al său.

Partida Italiană. P. Morphy—E. Morphy, 1849.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.d4 ed4 6.0—0 d6 7.cd4 Nb6 8.h3 h6 9.Cc3 0—0 10.Ne3 Te8 11.d5! Ne3 12.dc6 Nb6 13.e5!? de5 14. Db3! Te7 15.Nf7 Tf7 16.Ce5 De8 17.cb7 Nb7 18.Tae1 Na6 (Vezi diagrama) 19.Cg6!! Dd8



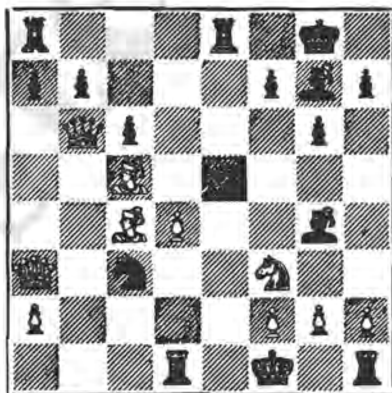
20.Te7!! (1—0). O partidă teribilă, produsă de un „copil teribil“!

Cubanezul Capablanca devenise partenerul tatălui său încă de la vîrsta de 5 ani.

Robert Fischer face cunoştinţă cu şahul la 6 ani, iar la 13 ani oferă lumii şahiste o bijuterie care a uimit.

Apărarea Grünfeld. D. Byrne—R. Fischer, 1956.

1.Cf3 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.d4 0—0 5.Nf4 d5 6.Db3 dc4 7.Dc4 c6 8.e4 Cbd7!? 9.Td1 Cb6 10.Dc5?! Ng4 11.Ng5? Ca4!! 12.Da3 Cc3 13.bc3 Ce4! 14.Ne7 Db6! 15.Nc4 Cc3! 16.Nc5 Tfe8 17.Rf1 (Vezi diagrama) Ne6!!



18.Nb6 Nc4 19.Rg1 Ce2 20.Rf1 Cd4 21.Rg1 Ce2 22.Rf1 Cc3 23. Rg1 ab6 24.Db4 Ta4! 25.Db6 Cd1 26.h3 Ta2 27.Rh2 Cf2 28. Te1 Te1 29.Dd8 Nf8 30.Ce1 Nd5 31.Cf3 Ce4 32.Db8 b5 33. h4 h5 34.Ce5 Rg7 35.Rg1 Nc5 36.Rf1 Cg3 37.Re1 Nb4 38.Rd1 Nb3 39.Rc1 Ce4 40.Rb1 Cc3 41. Rc1 Tc2 mat.

Dar cea mai spectaculoasă apariţie în public a fost oferită istoriei şahului de către un copil de 11 ani, care în 1922, la New York, a participat la turneul celor mai buni jucători americani, reuşind o victorie senzaţională la marele maestru Janovsky, care în 1910 susţinuse cel de-al doilea meci pentru titlul mondial în compania lui Emanuel Lasker. Precocele şahist era micuţul Samuel Reshevsky, care pe bună dreptate a fost considerat un copil-minune al şahului.

Gambitul damei. D. Janovsky—S. Reshevsky, 1922.

1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.c4 e6 4.Cc3 Cbd7 5.Ng5 Ne7 6.e3 c6 7.Nd3 a6 8.0—0 dc4 9.Nc4 Cb6? (b5) 10.Nd3 Cfd5 11.Ne7 De7 12.Dd2 Cc3 13.bc3 c5 14.Tab1! Cd7 15.a4 0—0 16.Dc2 h6 17. Tfe1 b6 18.Tb2 Tb8 19.Teb1 Dd6 20.De2 a5 21.Nb5 Td8 22. h3 Dc7 23.e4 Cf8 24.De3 Nd7 25.Ce5 Ne8 26.Ne8 Te8 27.f4 f6 28.Cf3 Cd7 29.e5 f5 30.g4 ± g6 31.gf5 gf5 32.d5! Cf8 33.Tg2 Rh7 34.c4 Df7 35.Rh2 Cg6 36. Tbg1 Tg8 37.d6 Db7 +— (Vezi diagrama) 38.h4? (Cg5! +—) Dc6 39.h5? (Cg5! +—) Ch8 40. Cg5 hg5 41.fg5 Cg6!! ∞ 42.Tg3 Rg7 43.Th3 Nh8 44.hg6 Th3 45. Rh3 Th8 46.Rg3 Da4 47.Df3 f4 ∓ 48.Rg4 Dc2 49.Df4 De2 50.Rg3 Dd3 51.Rg2 De2 52.Rg3 Dh2 53.Rf3 Tf8 54.Df6! Rg8! 55.d7 = Tf6 56.gf6? (ef6! =) Dd2 57.Th1? (g7! =) Dd3! 58. Rg2 Dg6 59.Rf2 Df5 60.Rg2 Dg4



61.Rh2 De2 62.Rh3 Dd3 63.Rh4 Dd7 64.Tg1 Rf8 65.Rg5 Dd4, albul cedează.

Aptitudinile nu se manifestă însă întotdeauna atît de timpuriu, ele se pot realiza şi mai tîrziu, ajungîndu-se totuşi la marea performanţă. Wilhelm Steinitz şi Emanuel Lasker s-au decis să abordeze şahul de abia în perioada studenţiei, primul la 22 de ani, pe cînd frecventa cursurile şcolii politehnice din Viena, iar secundul la 20 de ani, în condiţii care merită a fi redate. În iarna anului 1888, în timp ce tînărul Lasker rătăcea cu stomacul gol pe străzile Berlinului, un cunoscut îi povesti cîte ceva despre un oarecare turneu de şah de la cafeneaua „Keiserhof", în care pe lîngă căldură timp de cîteva ore şi o cafea cu lapte, se mai putea cîştiga eventual şi un premiu bănesc. La început, relativ modest, Lasker pătrunde în luminoasele saloane ale cafene-

lei, în care hainele sale uzate apăreau şi mai lustruite. Dar în scurt timp el îşi recapătă siguranţa care l-a însoţit toată viaţa, se înscrie la concurs şi după cîteva săptămîni cîştigă toate partidele şi, odată cu aceasta, şi convingerea că este un mare talent şahist. Şase ani mai tîrziu Lasker cucereşte titlul de campion mondial pe care l-a deţinut cu autoritate pînă în 1921.

Este necesar să menţionăm că raportul dintre aptitudinile ereditare şi cele dobîndite este variabil. În cazul jucătorilor de şah, ponderea nu a putut fi determinată, din cercetările specialiştilor rezultînd în general că ereditatea nu joacă un rol hotărîtor în ascensiunea spre marea performanţă, şi invers. Spre exemplu, fiul genialului Alehin este un jucător amator şi nici nu se poate spune că a fost prea atras de acest joc.

Nu se poate vorbi de aptitudinile cuiva decît în baza rezultatelor unei activităţi speciale. Aptitudinile, inclusiv cele specifice şahului, nu se dezvoltă şi nu se manifestă decît în activitate, prin muncă susţinută şi neîntreruptă.

Înclinaţia deosebită, puternică şi statornică pentru o anumită activitate, dragostea pentru această activitate constituie factori deosebit de importanţi pentru dezvoltarea aptitudinilor.

Se ştie că marii creatori au desfăşurat o muncă uriaşă în realizarea ideilor lor. Referindu-ne din nou la şah, Alehin mărturisea la o cafea cu ziariştii că studiază şahul 8—10 ore pe zi, iar Fischer declara, nici mai mult nici mai puţin, că stă toată ziua în faţa tablei de şah îmbogăţindu-şi necontenit cunoştinţele.

Lipsa unor aptitudini speciale pentru o activitate nu constituie un obstacol de netrecut pentru un om care se simte chemat prin interesele şi înclinaţiile sale spre acea activitate. Pe de altă parte, este total greşit să credem că aptitudinile deosebite l-ar putea scuti pe un talentat jucător de şah de o muncă perseverentă în domeniul respectiv. Zestrea nativă nu poate înlocui munca. În schimb munca este capabilă să suplinească unele lipsuri ale aptitudinilor.

Bineînţeles că nu trebuie să trăim şi să respirăm în lumea şahului, aşa cum a procedat marele maestru american Fischer. Chiar şi cei mai vestiţi mari maeştri au avut profesiunea lor. Lasker a fost savant în matematici şi filozofie, Alehin doctor în drept, Euwe doctor în matematică, Botvinnik doctor în ştiinţe electrotehnice, Smîslov cîntăreţ de concert, Tal şi Gheorghiu ziarişti etc. Cercetătorii sînt de părere că preocuparea exclusiv şahistă poate

duce la perturbaţii grave ale sistemului nervos, datorită dramatismului pe care-l conţine desfăşurarea partidei de şah, în care fiecare jucător îşi „vinde sufletul", pierderea unei partide fiind vrînd-nevrînd o mică tragedie.

CARACTERUL

Să aruncăm o privire analitică şi asupra celei de a treia particularităţi psihice a personalităţii.

Caracterul cuprinde totalitatea însuşirilor psihice stabile ale omului, privit ca membru al societăţii, însuşiri exprimate în conduită şi avînd o semnificaţie morală. Caracterul se identifică cu profilul psihomoral al omului. La baza trăsăturilor de caracter stau sisteme generalizate de legături temporare, sisteme care îndeplinesc un rol dominant în activitatea nervoasă superioară şi totodată în dirijarea conduitei.

Sistemele de reflexe prin care se dirijează raporturile cu lumea socială trebuie să fie consolidate, pentru a intra cu mai multă uşurinţă în acţiune. În sensul acesta se poate vorbi despre motive şi deprinderi privind disciplina, conduita, despre motive şi deprinderi morale în genere. Pe lîngă motive şi deprinderi, în componenţa caracterului intră: noţiunile, ideile morale, scopurile şi sentimentele morale.

Manifestările de caracter presupun totdeauna o orientare conştientă. În situaţii complexe, omul trebuie să facă unele aprecieri, să raţioneze asupra a ceea ce este bine sau rău şi să acţioneze în raport cu normele şi principiile morale care îi sînt proprii, care s-au fixat devenind convingeri. Însuşirile, particularităţile sau trăsăturile de caracter au, după cum se vede, o structură foarte complexă şi sintetică.

Intervin apoi trebuinţele superioare, interesele, înclinaţiile, idealurile, principiile şi normele morale, deprinderile, convingerile şi multe, multe altele la care se mai adaugă şi voinţa, voinţa moraliceşte organizată, adică voinţa pusă în slujba idealurilor, scopurilor, convingerilor şi principiilor proprii.

Cu aceasta ajungem la înţelegerea caracterului ca un sistem complex şi stabil de atitudini faţă de realitate şi faţă de sine însuşi.

Caracterul se formează în cursul vieţii, reproducînd în sine relaţiile sociale ale personalităţii respective.

Deoarece caracterul are întotdeauna o înfăţişare concretă,

în cele ce urmează ne vom referi mai ales la trăsăturile de caracter tipice jucătorului de şah care tinde spre performanţă.

Trăsăturile de caracter nu se prezintă izolat, ci sînt strîns legate între ele şi adeseori depind una de alta. De exemplu, spiritul autocritic se bazează pe dezvoltarea altor trăsături, cum sînt: exigenţa faţă de sine, capacitatea de autocontrol, hotărîrea, perseverenţa. Trăsăturile se subordonează unele altora, fiind legate într-un sistem. Se poate deci vorbi chiar de o structură a caracterului, care se exprimă în împletirea sistematică şi ierarhizată a însuşirilor psihice stabile ale personalităţii, în acele trăsături care reflectă atitudinea faţă de principalele aspecte ale vieţii sociale şi sînt definitorii pentru om, cum ar fi:

— Trăsăturile de caracter care exprimă atitudinea faţă de societate, concretizate prin grija pentru calitatea muncii noastre, pasiunea pentru însuşirea şi aplicarea tacticii şi strategiei jocului de şah, promovarea noutăţilor apărute în partidele desfăşurate în marile turnee, respectul faţă de adversar.

— Trăsăturile de caracter care exprimă atitudinea faţă de muncă, tînărul care doreşte să atingă marea performanţă trebuind, înainte de toate, să înţeleagă necesitatea profundă a muncii. Atitudinea faţă de muncă înseamnă interes faţă de activitatea neîntreruptă în domeniul respectiv, cu rezultate creatoare, năzuinţa de a înlătura cu energie orice piedici, de a-şi ridica necontenit măiestria sportivă. Munca trebuie să devină cu timpul o necesitate lăuntrică, concomitent dezvoltîndu-se şi conştiinciozitatea, adică atitudinea de grijă şi maximă concentrare pentru o cît mai bună calitate a muncii şi, respectiv, a antrenamentului, alegîndu-se în acest scop procedeele cele mai potrivite personalităţii fiecăruia. În strînsă legătură cu aceasta se formează atitudinea de disciplină, ordine şi seriozitate în muncă.

— Trăsăturile de caracter care exprimă atitudinea faţă de sine însuşi cum sînt modestia (care nu are nimic comun cu timiditatea), exigenţa, simţul autocritic (privind rezultatele obţinute în activitatea competiţională, spre exemplu), sentimentul demnităţii personale, autodepăşirea.

— Trăsăturile voluntare de caracter, printre cele mai importante fiind: consecvenţa, hotărîrea, curajul, stăpînirea de sine, disciplina şi independenţa în acţiune.

Privit în ansamblu, caracterul prezintă unele particularităţi, cele mai importante fiind considerate:

— unitatea caracterului,

— expresivitatea,
— originalitatea,
— bogăţia,
— plasticitatea relativă a caracterului,
— tăria (puterea) de caracter,

care dau culoare personalităţii în general şi jucătorului de şah în speţă.

Aici se încheie succinta noastră prezentare a particularităţilor psihice care, asamblate, conturează personalitatea, adică ceea ce este propriu unei persoane şi o distinge ca individualitate. Cu alte cuvinte personalitatea este un ansamblu de trăsături morale şi intelectuale prin care se remarcă o persoană. Şi dacă ne referim la personalitatea jucătorului de şah, îl putem defini ca fiind o persoană cu însuşiri deosebite în domeniul şahului şi care, identificîndu-se cu aspiraţiile maselor, contribuie la progresul societăţii.

CE ESTE ESENŢIAL ÎN JOCUL DE ŞAH

Înainte de a da, în concluzie, răspunsul pe care ni l-am propus la această întrebare, considerăm util acum, cînd sîntem în situaţia de a putea recunoaşte elementele componente ale personalităţii jucătorului de şah, să prezentăm cîteva partide în care marii maeştri ai şahului şi-au pus amprenta personalităţii lor făcînd, mai mult sau mai puţin, epocă.

DESCHIDEREA CENTRALĂ

J. Mieses **J. R. Capablanca**

Kissingen, 1928

Jucînd cu negrele, fostul campion mondial Capablanca a reuşit să demonstreze în primul rînd, în mod clasic, cum trebuie exploatată întîrzierea în dezvoltare a albului. În jocul de mijloc însă negrul greşeşte, intrînd în poziţie grea, deoarece piesele albe, conduse cu mult curaj de maestrul internaţional german Jacques Mieses, capătă posibilitatea de a construi un atac pe aripa regelui, care pare decisiv. Jocul de mijloc este deosebit de interesant. Pentru a evita atacul adversarului său, Capablanca sacrifică o calitate, după care, desfăşurînd un joc cu adevărat magistral, ajunge în avantaj, profitînd şi de unele inexactităţi ale albului şi reuşind în cele din urmă să cîştige.

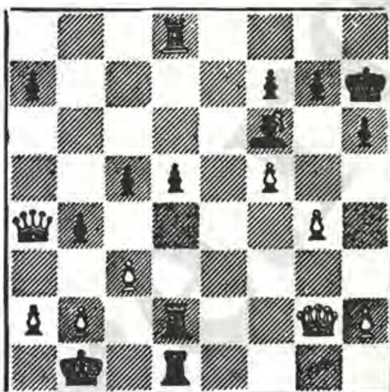
1.e4 e5 2.d4 ed4 3.Dd4 Cc6 4.De3 Cf6 5.Cc3 Nb4 6.Nd2 0—0 7.0—0—0 Te8 8.Dg3 (O noutate pentru acea epocă, cînd se juca aproape exclusiv mutarea lui Winawer 8.Nc4, considerată ca cea mai bună continuare. Este interesant de ur-

mărit cum combate Capablanca inovaţia adversarului său, fără a renunţa la planul strategic iniţial, asediul pionului e4, pe care îl şi ia) **8...Ce4 9.Ce4 Te4 10.Nf4 Df6!** (Mutarea 8.Dg3 se baza pe ideea că în această poziţie negrul trebuie să continue cu 10...d6 pentru a apăra pionul c7. Capablanca a observat însă că după 10...d6?! 11.Nd3 Te8 12.Cf3! albul obţine un atac foarte puternic pe flancul regelui. El se străduieşte însă să menţină iniţiativa lăsînd pionul c7 neapărat. În comentariile sale la partidă Capablanca afirmă că dacă albul joacă 11.Nc7, atunci nebunul lui rămîne închis) **11.Ch3** (După cum se vede, nici albul n-a vrut să se aventureze în complicaţiile care ar fi rezultat după luarea pionului din c7) **11...d6 12.Nd3 Cd4?!** (O complicare inutilă a jocului, dar în epoca de aur a lui Capablanca „mutările romantice“ erau la mare modă! Capablanca afirma că 12...Te8 ar fi fost o continuare sigură şi . . . simplă, dar sănătoasă) **13.Ne3 Ng4?** (De astă dată marele „Capa“ greşeşte cu adevărat, surprinzător pentru forţa sa de joc; dar şi el este om. „Poziţia părea foarte periculoasă pentru negru, scria mai tîrziu în comentariile sale Capablanca, fără a fi şi în realitate. Corect ar fi fost 13...Tg4, după care continuarea ar fi putut fi 14.Nd4 Td4 15.c3 Nc3 16.bc3 Tg4 17. De3! Dc3 18.Nc2 De3 19.fe3 Tg2 şi negrul are un joc mai bun, cu 4 pioni pentru figură, în special datorită faptului că pionii albi sînt izolaţi“) **14.Cg5! Te3!** (Un sacrificiu de calitate forţat) **15.Dg4 Ce2 16.Ne2 Te2 17.Ce4! Te4 18.De4 Dg5 19.f4 Db5 20.c3 Nc5 21.The1 Dc6 22. Td5?** (O greşeală care dă negrului posibilitatea să salveze partida! Vezi diagrama. „Cu 22.



Dc6, comentează Capablanca, albul ar fi obţinut un avantaj decisiv care, la un joc corect, ar fi dus în mod sigur la cîştig. Mieses a vrut însă să evite greutăţile unui final cu calitatea pentru un pion, de aceea lasă damele pe tablă pentru a păstra atacul. La prima vedere şi chiar la o analiză mai atentă, se pare că nu se poate găsi nimic împotriva acestui plan. Cu toate acestea el nu este bun. Din acest moment, jocul

începe să se desfăşoare în favoarea negrului, pînă cînd albul, cu toată calitatea în plus, ajunge să piardă“) **22...Dd7 23. f5 c6 24.Td2 d5** (Capablanca: „Planul meu în această poziţie este foarte simplu. El constă în aducerea nebunului la f6. În acelaşi timp trebuia să împiedic atacul asupra regelui negru prin h2—h4—h5—h6 şi, în special, să împiedic g2—g4—g5. În momentul cînd poziţia regelui ajunge să fie apărată de atac, atunci începe înaintarea pionilor de pe flancul damei, ceea ce, legat de acţiunea puternică a nebunului de la f6, asigură negrului un joc chiar cu şanse de succes“) **25.Df3 Ne7 26.Tde2 Nf6 27.Dh5 h6 28.g4 Rh7!** (Se împiedică mutarea h2—h4, la care ar fi urmat g7—g6 cu capturarea damei) **29.Rb1 Td8 30.Td1 c5 31.Dh3 Da4** (Capablanca: „Negrul cîştigă un tempo prin atacul asupra unui turn, în timp ce dama albă este încă izolată la h3, deoarece este obligată să apere pionul din g4“) **32.Ted2 De4 33.Ra1 b5 34.Dg2 Da4 35.Rb1 b4** (Capablanca: „Atacul devine din ce în ce mai tare şi se îndreaptă direct asupra regelui alb. Poziţia este acum foarte interesantă şi grea. Este îndoielnic dacă împotriva celui mai bun joc al negrului mai există vreo apărare suficientă. Variantele sînt foarte multe şi dificile“. Vezi diagrama) **36.cb4**



Db4 37.a3 (Nu era bine 37.Td5? deoarece după 37...Td5 38.Td5 Nb2! 39.Db2 De4! cu recîştigarea calităţii, dar cu un pion liber în plus) **37...Da4! 38.Td5 Tb8 39.T1d2 c4 40.Dg3 Tb3 41. Dd6 c3** (Capablanca: „Şi 41... Nb2 cîştiga, ceea ce demonstrează că poziţia albului este complet pierdută. În astfel de situaţii trebuie făcute nu cele mai frumoase mutări, ci cele mai tari, adică acelea care silesc pe adversar să cedeze în cel mai scurt timp“) **42.Tc2 cb2 43.Td3 De4! 44.Td1 Tc3!** după care albul a cedat, deoarece la 45.Dd2 urmează decisiv 45... Ta3.

Această partidă este deosebit de instructivă, între altele pentru modul în care Capablanca s-a apărat într-o poziţie foarte grea, cum se spune, pe marginea prăpastiei, creîndu-şi contraşanse prin punerea în aplicare a unui plan mai simplu, dar fondat pe o apreciere

mai justă a posibilităţilor poziţiei, decît cea a adversarului său. Pierderea albului se datorește supraaprecierii şanselor atacului la rege, greşeală pe care o fac mulţi jucători, chiar şi din cei mai buni, care se simt obligaţi să joace la atac, chiar dacă analiza obiectivă a poziţiei arată că planul cel mai bun constă în exploatarea avantajului într-un final dificil.

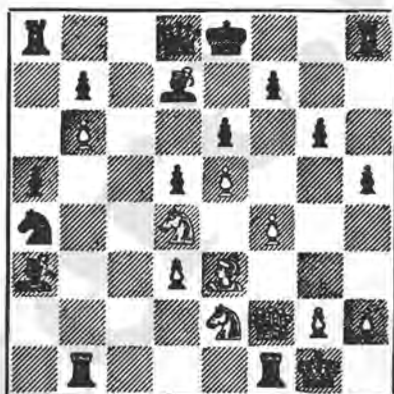
APĂRAREA FRANCEZĂ

H. N. Pillsbury Em. Lasker

Nürnberg, 1896

Lasker devenise campion mondial de doi ani, iar Pillsbury, care pătrunsese năvalnic în şah, era unul din cei mai redutabili adversari datorită stilului său violent de joc, care reamintea de vremurile lui Morphy şi Anderssen. S-au întrebat mulţi dacă combinaţia cu care a cîştigat această partidă a fost un calcul sau... un miracol.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.e5 Cfd7 5.f4 c5 6.dc5 Cc6! 7.a3 Cc5 8.b4 Cd7 9.Nd3 a5 10.b5 Ccb8 11.Cf3 Cc5 12.Ne3 Cbd7 13.0—0 g6?! (Pentru a împiedica înaintarea f4—f5; dar vom vedea cum va „sancţiona" teribilul Pillsbury această interdicţie) **14.Ce2 Ne7 15.De1 Cb6 16.Cfd4 Nd7 17.Df2** (Cu ameninţarea Ce6 urmată de Nc5 sau Nb6) **17...Cba4 18.Tab1 h5?** (Această mutare, aparent excelentă, făcută cu intenţia de a împiedica g2—g4, este în realitate o greşeală, datorită căreia Pillsbury îşi va desăvîrşi geniala sa combinaţie) **19.b6! Cd3 20.cd3 Na3** (S-a ajuns la poziţia din diagramă pe care albul



şi-a imaginat-o în calculul său, dacă poate fi vorba de aşa ceva în fantastica desfăşurare a atacului care urmează) **21.f5!!** (După un surprinzător sacrificiu de pion pe flancul damei, iată încă un pion sacrificat pe aripa regelui, pentru un atac pe care se pare că Pillsbury l-a intuit mai degrabă decît l-a calculat) **21...gf5 22.Cf4 h4 23.Ta1** (Manevrele albului se produc alternativ pe cele două flancuri) **23...Ne7 24.Ta4!!** (Încetul cu încetul Pillsbury ridică vălul misterului care acoperă combinaţia sa; prin acest nou sacrificiu el caută să ia pionului e6 orice apărare, pentru a-şi plasa un cal pe acest

cîmp) **24...Na4 25.Cde6!** (Al patrulea sacrificiu, care în sfîrşit are darul de a ne lămuri definitiv asupra planului de joc al albului) **25...fe6 26.Ce6 Nd7!?** (De remarcat puterea de calcul a campionului mondial, care după meci a arătat că a lăsat dama în priză deoarece după 26...Dc8 27.Df5 Dc6 28.Ng5 Db6 29.d4 Db4 30.Df7 Rd7 31.Ne7 De7 32.Cc5 Rd8 33.Cb7 Rd7 34. Cc5 Rd8 35.Dd5 Rc7 36.Db7 Rd8 37.Da8 Rc7 38.Db7 Rd8 39.Db8 +; dacă 27...Tg8 28.Cc7 Rd8 29.e6 Nc6 30.Df7 Te8 31. Dg7 cu cîştig imediat) **27.Cd8 Td8** (Brusc avantajul material a trecut de partea albului, iar cîştigarea finalului a devenit doar o problemă de tehnică) **28.Nc5 Tc8 29.Ne7 Re7 30.De3 Tc6 31.Dg5 Rf7 32.Tc1 Tc1 33. Dc1 Tc8 34.De1 h3 35.gh3 Tg8 36.Rf2 a4 37.Db4 Tg6 38.Rf3 a3 39.Da3 Tb6 40.Dc5 Te6 41. Dc7 Re7 42.Rf4 b6 43.h4 Tc6 44.Db8 Ne8 45.Rf5 Th6 46.Dc7 Rf8 47.Dd8 b5 48.e6 Th7 49. Re5 b4 50.Dd6,** negrul cedează. Fără îndoială că în splendida combinaţie a albului nu are nici un fel de amestec miracolul, ci este vorba, pur şi simplu, de un extraordinar simţ al poziţiei, cu care a fost dotat Pillsbury, stins, din păcate, din viaţă la numai 34 de ani.

PARTIDA SPANIOLĂ

A. Alehin R. Fine

Hastings, 1936—1937

Înaintea acestei partide, care se juca în ultima rundă, marele maestru american avea $^1/_2$ de punct înaintea lui Alehin, astfel că pentru a trece pe primul loc Alehin trebuia neapărat să cîştige. Pentru aceasta, ca şi în multe alte cazuri, „marele strateg“ a folosit arma pe care a experimentat-o de nenumărate ori: sacrificiul de pion pentru iniţiativă.

Este necesar să precizăm: comentariile partidei aparţin marelui campion mondial A. Alehin, fiind introduse intenţionat fără a ţine cont de saltul valoric făcut de teoria şahistă pînă în zilele noastre, pentru a reda nealterată personalitatea celor doi corifei ai şahului.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 Ca5 9.Nc2 c5 10. d4 Dc7 11.Cbd2 0—0 (De obicei, aici se juca 11...Cc6, silindu-l pe alb să clarifice situaţia în centru) **12.Cf1 Ng4** (Prezenta partidă demonstrează în mod convingător că schimbul acestui nebun, făcut devreme, dă albului un atac promiţător pe flancul regelui. Dar nu este uşor de găsit un plan de joc satisfăcător pentru negru. Mai logic pare 12...Nd7 urmat de Tfc8 şi Nf8) **13.Ce3!** (Răspun-

sul cel mai tare, care nici măcar nu-l obligă pe alb să sacrifice ceva la mutarea următoare dacă nu doreşte aceasta) **13...Nf3 14.Df3!** (După 14.gf3 albul ar fi avut perechea de nebuni şi unele şanse de atac pe coloana deschisă „g", dar mutarea jucată în partidă, care păstrează structura pionilor intactă, este mai precisă şi mai tare) **14...cd4** (Vezi diagrama)



15.Cf5?! (Acest sacrificiu riscant nu poate fi recomandat, cu toate că albul păstrează după el o iniţiativă îndelungată. Corect ar fi fost 15.cd4, deoarece după 15...ed4 16.Cf5 Dc2 17.Ce7 Rh8 18.Cf5! cu ameninţarea 19.Cg7! albul ar fi obţinut un avantaj hotărîtor; de asemenea 15...Cc6 16.d5! Cd4 17.Dd1 Cc2 18.Cc2 a5 19. Nd2 urmat de 20.Tc1 ar fi fost în favoarea albului) **15...dc3 16. Dc3! Tfc8! 17.Dg3 Nf8 18.Nd3 Cc6 19.Ng5 Ce8 20.Tac1?** (Deoarece schimbul de turnuri este favorabil negrului, n-a avut rost aşezarea turnului pe coloana deschisă. Corect ar fi fost imediat 20.Tad1, urmat de a2—a3 şi Nd3—b1—a2; un tempo în plus ar fi avut o mare însemnătate. Acum însă negrul are o apărare relativ uşoară) **20...Db7 21.a3 g6** (Manevra Nd3—b1—a2—d5, pe care albul intenţionează să o facă, determină pe negru să înceapă un contrajoc pe flancul damei, forţînd schimbarea calului din f5) **22.Ch6 Nh6 23.Nh6** (Acum negrul are, într-o oarecare măsură, slăbite cîmpurile negre, dar calul său de pe e8 este un apărător de nădejde) **23...Cd4 24.Tcd1 b4 25.f4!** (Deschiderea coloanei „f" promite albului egalarea şanselor dar, la o apărare corectă a negrului, nimic mai mult) **25...ef4 26.Df4 ba3 27.ba3 Tc3!** (O combinaţie ingenioasă de remiză! Dacă 28.e5 urmează 28...Td3! 29.Td3 Ce2 30.Te2 Db1 31.Rf2 Dd3 32.e6! Df5 33.Df5 gf5 34.e7 f6 35.Re3! şi remiză. Dar deoarece trebuia să cîştig această partidă pentru a obţine primul loc, nici n-am stat să analizez această variantă) **28.Df2 Ce6?** (Începînd din acest moment rezistenţa lui Fine începe să slăbească. După 28...Cc6 29.Nc1! Ce5 30.Nf1 el ar fi avut contraşanse, deşi cei doi nebuni ai albului ar fi echilibrat aproape pionul în plus al negrului) **29.a4** (Acest pion,

care pare atît de neînsemnat, va susţine în mod foarte eficace ameninţările albului) **29...Tac8?!** (Din nou o mutare nepotrivită, deoarece este evident că pionul a6 are nevoie de apărare suplimentară. Era necesar ca turnul să se înapoieze de la c3 la c8) **30.Tf1 T3c7 31.Tb1 Dc6 32. a5!** (Neverosimil, şi totuşi real: albul a obţinut pe neaşteptate o puternică presiune pe flancul damei. Un efect destul de neaşteptat al manevrelor negrului pe această parte a tablei) **32...Cc5?!** (Deplasările acestui cal au fost în general neinspirate; după această ultimă mutare negrul nu se mai poate salva. Relativ mai bine ar fi fost 32...Ta8, după care totuşi albul şi-ar fi mărit avantajul poziţional prin 33.Tbc1 urmat de 34.Nc4) **33.Nc4 Dd7 34.Da2! Ce4 35.Tf7 Df7 36. Nf7 Tf7 37.De6!** şi negrul cedează. O partidă pe care marele maestru sovietic Kotov a considerat-o ca unul din cele mai minunate exemple de sacrificiu a unui pion pentru realizarea unei poziţii mai bune a figurilor.

APĂRAREA NIMZOVICI

M. Botvinnik J. R. Capablanca

Amsterdam, 1938

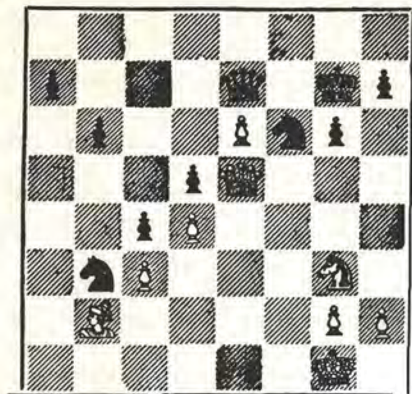
„Organizatoarea acestui turneu, la care au luat parte cei mai tari 8 jucători din lume, a fost compania olandeză A.V.R.O. Deşi din punct de vedere formal n-am jucat cu deplin succes în acest concurs, totuşi, pentru crearea încrederii în sine turneul a jucat un rol foarte important pentru mine, deoarece niciodată pînă atunci nu reuşisem să cîştig la Alehin şi Capablanca", mărturisea Botvinnik în cartea sa „Partide alese".

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 d5 5.a3 Nc3 6.bc3 c5 (Botvinnik: „Planul de bază al albului este să joace în continuare f2—f3 urmat de e3—e4 şi să spargă în centru. Acest plan nu este uşor de realizat dacă negrul, la rîndul lui, organizează presiunea asupra pionului d4, lucru la care serveşte mutarea 6...c5) **7.cd5 ed5** (Negrul a luat cu pionul pentru a împiedica pe cît posibil mutarea e3—e4) **8.Nd3 0—0 9. Ce2** (Botvinnik: „Pînă aici partida aminteşte de întîlnirea Lilienthal—Ragozin, Moscova, 1935, în care însă pionul f2 fusese mutat încă din deschidere la f3. Cu sistemul aplicat în partida de faţă, albul nu mai este forţat la această mutare, ceea ce reprezintă o circumstanţă destul de importantă") **9...b6 10.0—0 Na6 11.Na6 Ca6** (Varianta aceasta a fost rejucată în repetate rînduri cu rezultate schimbătoare pentru ambele părţi) **12.Nb2?! Dd7! 13.a4 Tfe8?!** (Botvinnik: „O greşeală surprinzătoare din partea lui Capablanca! Nu era de-

loc greu de găsit continuarea 13...cd4! 14.cd4 Tfc8, după care albul ar fi avut greutăţi pe linia «c», însă cred că albul ar fi avut totuşi resurse de apărare suficiente") **14.Dd3 c4?** (Botvinnik: „O greşeală poziţională gravă. Negrul a considerat că albul nu va putea împinge în continuare pionul «e» şi superioritatea sa pe flancul damei va fi decisivă, avînd în vedere manevra Ca6—b8—c6—a5—b3, după care pionul a4 este greu de apărat. Superioritatea negrului pe flancul damei n-are însă prea mare importanţă, în timp ce străpungerea e4 se arată imparabilă. Negrul trebuia să se mulţumească cu modesta apărare 14...Db7") **15.Dc2 Cb8 16.Tae1 Cc6** (Botvinnik: „Negrul consideră în mod greşit că lupta se



va termina odată cu cîştigul pionului a4, pentru că altfel ar fi jucat neapărat 16...Ch5! împiedicînd mutarea 17.Cg3, deoarece schimbul cailor este nefavorabil albului". Vezi diagrama) **17.Cg3 Ca5** (Botvinnik: „Acum negrul nu mai poate împiedica străpungerea e4; la 17...Ce4 albul ar fi dus temporar calul la h1!") **18.f3 Cb3 19. e4 Da4 20.e5 Cd7 21.Df2** (Botvinnik: „Forţat, din cauza ameninţării 21...Cc5, dar aducerea damei pe flancul regelui intră în planul albului. Acum negrul trebuie să se apere atît împotriva manevrei Cg3—f5—d6, cît şi împotriva înaintării pionului «f». Figurile negrului nu pot veni repede în ajutorul regelui lor, iar pînă la folosirea pionului în plus mai e cale lungă") **21...g6 22.f4 f5 23.ef6 Cf6 24.f5 Te1 25.Te1 Te8** (Botvinnik: „Ceea ce urmează va fi forţat. Negrul a apărat indirect calul f6, dar acest lucru s-a arătat insuficient. Ar fi putut oare prin 25...Tf8 să salveze negrul partida? Să analizăm: 26.Df4! Da2 27.fg6! Db2 28.g7 Rg7 29.Cf5 Rh8 30.Dh6 Tf7 31.Df6 urmat de 32. Te8 +—; 26...Dd7 27.Te6 Ca5 28.Na3 Tf7 29.Dg5 ± este însă îndoielnic că negrul va putea obţine remiza în continuare") **26.Te6! Te6 27.fe6 Rg7 28.Df4! De8 29.De5 De7** (Botvinnik: „Negrul joacă tocmai aşa cum doream, dar oricum mutarea din diagramă era inevitabilă; după 29...Ca5 urma 30.Nc1!! şi negrul este forţat la răspunsul 30...De7 la care albul ar fi ju-



cat aceeaşi combinaţie din partidă“ — vezi diagrama) **30. Na3!! Da3 31.Ch5! gh5 32.Dg5 Rf8 33.Df6 Rg8 34.e7!** (După 34.Df7? Rh8 35.e7 Dc1 36.Rf2 Dd2 37.Rg3 Dc3 38.Rh4 Dd4 39.Rh5 De5 negrul obţine remiza; după mutarea din partidă însă pionul din d4 este apărat şi negrul nu mai are şah etern. Finalul ni-l arată pe „artizanul“ Botvinnik, atent şi excelent tehnician) **34...Dc1 35.Rf2 Dc2 36.Rg3 Dd3 37.Rh4 Dc4 38.Rh5 De2 39.Rh4 De4 40.g4** (După 40.Rh3? h5!! negrul obţine remiza datorită ameninţării 41...Dg4) **40...De1 41.Rh5** şi negrul a cedat. După meci-turneul Haga-Moscova din 1948, cînd Botvinnik a devenit campion mondial, într-un interviu acordat ziariştilor de specialitate, el a declarat că aceasta a fost, pînă la acea oră, cea mai bună partidă din cariera sa şahistă.

APĂRAREA ALEHIN

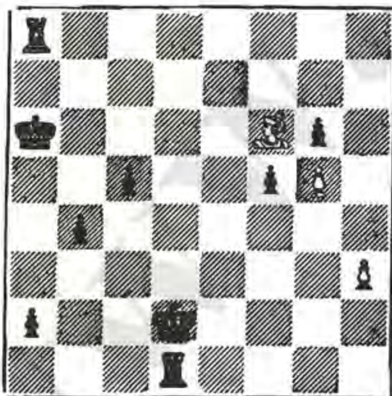
B. Spasski **R. Fischer**

Reykjavik, meci (13), 1972

1.e4 (Încurajat de succesul obţinut în partida a 11-a, Spasski a jucat din nou pionul din faţa regelui, în speranţa repetării succesului. Dar Fischer, prudent, preferă să-l surprindă la rîndu-i pe Spasski) **1...Cf6** (Apărarea Alehin, destul de rar întîlnită în meciuri de asemenea anvergură) **2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 g6** (Este probabil inceputul planului de joc cu cele mai multe perspective) **5. Nc4** (În partida Browne—Fischer, Rovinj-Zagreb, 1970, s-a continuat cu 5.Ne2 Ng7 6.c4 Cg6 7.ed6 ed6 8.Cc3 0—0 9. 0—0 Cc6 10.Ne3 Ng4 11.b3 d5!) **5...Cb6 6.Nb3 Ng7 7.Cbd2?!** (Nu trebuia grăbită dezvoltarea calului; mai bine ar fi fost continuarea obişnuită 7.De2. După o îndelungată gîndire, Spasski a găsit o noutate, dar din păcate nu cea mai fericită. Keres, specialist al variantei, cu care a repurtat repetate succese, recomandă în această poziţie 7.Cc3. De luat în consideraţie este şi 7.Cg5 0—0 8. f4, întărind pionul e5) **7...0—0 8.h3** (După mutarea 7.Cd2, Nc8—g4 nu mai constituie o ameninţare; ar fi fost mai bine 8.0—0. Se observă că albul joacă deschiderea pasiv, ceea ce va permite negrului să egaleze destul de repede) **8...a5 9. a4 de5 10.de5 Ca6 11.0—0 Cc5**

12.De2 De8! (Albul este obligat să sacrifice pionul, în speranța că va obţine un atac compensator) **13.Ce4** (După 30 minute de gîndire, ceea ce denotă că albul are deja probleme serioase de rezolvat) **13...Cba4 14. Na4 Ca4 15.Te1** (Spasski preferă atacul, chiar dacă îi dă contraşanse partenerului său) **15...Cb6 16.Nd2 a4 17.Ng5 h6** (Pentru a împiedica manevra Dd1—d2, Nh6, cu eventual atac pe cîmpuri negre) **18.Nh4 Nf5** (Mai natural ar fi fost 18... Ne6) **19.g4** (Merită atenţie 19. Cd4, pentru că 19...Ne5 este riscant, din cauza 20.Cf5 gf5 21.Cg3; dar negrul ar fi putut juca 19...Ne4 20.De4 c6 21.f4 e6 22.Ce2 cu ideea de a aduce calul la c3) **19...Ne6 20.Cd4 Nc4 21.Dd2 Dd7 22.Td1 Tfe8** (Dacă 22...Ne5 23.Dh6 Ng7 24.Dg5, cu diverse ameninţări; 23...Nd4 24. Cg5) **23.f4 Nd5 24.Cc5 Dc8** (Dacă privim mai atent poziţia, observăm că la mari complicaţii ar fi dus 25.e6 Cc4 26. De2 Cb2 27.Cf5! cu atac puternic. Dar lui Spasski probabil că nu i-a plăcut 25...Cc4, la care ar fi urmat totuşi 26.Dc1, cu foarte bun contrajoc) **25.Dc3 e6 26.Rh2 Cd7 27.Cd3 c5** (Cu cîteva mişcări energice, negrul şi-a activizat poziţia; albului nu-i rămîne decît să se apere într-un final mai greu) **28.Cb5 Dc6 29.Cd6 Dd6** (Anulează toate şansele de atac ale albului) **30. cd6 Nc3 31.bc3 f6** (În final, pionul rămas la a4 devine o mare forţă. Şansele albului au rămas doar în pionul d6 şi în prezenţa pe tablă a nebunilor de culori diferite) **32.g5 hg5?** (Mai tare ar fi fost 32...c4 33. Cb4 hg5 34.fg5 f5 şi, după 35. Cd5 ed5, albul obţine cu greu contrajoc) **33.fg5 f5 34.Ng3 Rf7** (Ar mai fi fost interesant 34... a3! 35.Ce5 Ce5 36.Ne5 Ted8 37. Tf1 Ta4 38.Rg3 a2, cu şanse de cîştig pentru negru) **35.Ce5 Ce5 36.Ne5 b5 37.Tf1 Th8!** (Preîntîmpină planul adversarului: Tf1—f4—h4. Turnul nu poate fi luat, deoarece albul nu ar mai avea forţe să împiedice pionul negru) **38.Nf6 a3 39.Tf4 a2 40.c4! Nc4 41.d7 Nd5 42. Rg3!** (O mutare foarte bună, strins legată de ameninţarea Tf4—h4, care nu a fost efectuată pe tablă, ci scrisă în plic. De aici încolo partida se va desfăşura, datorită îndelungilor analize de acasă, pe căi extrem de interesante, la fel de pasionant. Fischer, sosit în sală cu 25 de minute întîrziere, a sacrificat o figură şi i-a permis albului să-şi aducă pionul „g" pînă la un pas de transformare. În schimb, el a dezlănţuit un multiplu atac de pioni pe coloanele „a", „b", „c") **42...Ta3** (Ar fi fost insuficient pentru cîştig 42...e5 43.Ne5 Re6 44. Nh8! Th8 45.Tff1! Td8 46.Tfe1 Rd6 47.c4! bc4 48.Te2, cu luarea pionului a2) **43.c3 Tha8** (Turnul pasiv devine o piesă activă; insuficient ar fi fost

43...a1D 44.Ta1 Ta1 45.Th4! Tha8 46.Th7 Rg8 47.Th8) **44. Th4 e5** (Conform analizei de acasă; negrul trebuie să aibă resurse, pentru a fi ferit de surprize neplăcute) **45.Th7 Re6 46.Te7 Rd6 47.Te5 Tc3 48.Rf2 Tc2 49.Re1** (Totul jucat cel mai bine de ambele părţi: negrul va lua pionul liber ameninţător, dar va pierde nebunul, în schimbul căruia va obţine o formaţie de pioni extrem de periculoasă) **49...Rd7 50.Ted5 Rc6 51.Td6 Rb7 52.Td7 Ra6 53. Td2 Td2 54.Rd2 b4** (Pînă aici s-a ajuns aproape forţat; trei pioni liberi legaţi luptă contra nebunului. Şansele albului sînt pe flancul regelui, unde va realiza un pion liber. Este clar că albul a obţinut un real contrajoc şi la o continuare corectă trebuie să obţină remiză. Vezi diagrama) **55.h4 Rb5 56.h5 c4**



57.Ta1 (Nu e bine 57.h6, din cauza 57...c3 58.Rd3 a1D 59.Ta1 Ta1 60.h7 Td1 61.Rc2 Th1 negrul cîştigă) **57...gh5 58.g6 h4 59.g7** (O idee de apărare mai bună decît 59.Nh4 Tg8 60.Ta2 Tg6, după care albul va trebui să se apere în continuare cu mare atenţie) **59...h3 60.Ne7!** (Nebunul ajunge la timp pentru a neutraliza turnul) **60... Tg8 61.Nf8 h2 62.Rc2 Rc6 63. Td1! b3** (O poziţie extrem de originală pentru şahul de concurs; seamănă mai curînd cu poziţii din şahul artistic, decît din cel practic) **64.Rc3?!** (Se pare că era mai bine 64.Rb2 f4 65.Td6 Rc7 66.Td1 f3 67.Rc3 sau 64...h1D 65.Th1 Rb5 66. Th8! c3 67.Ra1 c2 68.Th1 Rc4 69.Rb2 şi 70.Rb3, cu remiză) **64...h1D!** (Dacă 64...f4? atunci 65.Td6 Rc7 66.Td1 f3 67.Rb2 Rc6 68.Td6 şi nu mai poate susţine pionii) **65.Th1 Rd5 66. Rb2 f4 67.Td1 Re4 68.Tc1 Rd3 69.Td1?** (Epuizat în urma imensului efort pe care l-a depus pe întreg parcursul acestei partide „maraton", nervii lui Spasski au cedat şi a urmat acest şah fatal, o greşeală irecuperabilă, care a adus deznodămîntul partidei şi poate al meciului. S-ar putea ca aici, la această a 69-a mutare din cea de-a 13-a partidă, să se fi produs „momentul psihologic" al meciului şi să se fi decis pe fruntea cui va străluci cununa de lauri a campionului mondial. Albul ar fi putut realiza remiza prin 69.Tc3 Rd4 70.Tf3 c3 71. Ra1 c2 72.Tf4 Rc3 73.Nb4 Rd3

74.Tf1 Tg7 75.Rb2 şi pionii negrului nu mai sînt periculoşi) **69...Re2 70.Tc1 f3 71.Nc5** (Încercare desperată: dacă 71.Tc4, atunci 71...f2 cîştigă turnul) **71...Tg7** (De asemenea, ar fi cîştigat şi 71...f2 72.Nf2 Rf2 73.Tc4 Tg7 74.Tf4 Re2 75.Te4 Rd3 76.Te1 Tg3!) **72.Tc4 Td7** (Mutarea cîştigătoare! Ameninţă 73...Td1) **73.Te4 Rf1 74.Nd4 f2** şi după aproape opt ore şi jumătate de joc albul a cedat, deoarece ar fi urmat forţat 75. Tf4 Td4 76.Td4 Re2 77.Tf4 f1D 78.Tf1 Rf1 79.Ra1 Re2 80.Rb2 Rd2 81.Ra1 Rd3! 82.Rb2 a1D 83.Ra1 **Rc3 cu cîştig.**

O adevărată simfonie a jocului de şah, compusă de cei mai buni jucători ai anului 1972. Unii critici ai şahului au considerat această partidă ca fiind cea mai frumoasă, dar şi cea mai dramatică confruntare a secolului! Marele maestru german Lothar Schmid, arbitrul meciului, mărturisea: „La un moment dat uitasem că sînt arbitru şi priveam înmărmurit la lupta magnifică de pe tablă".

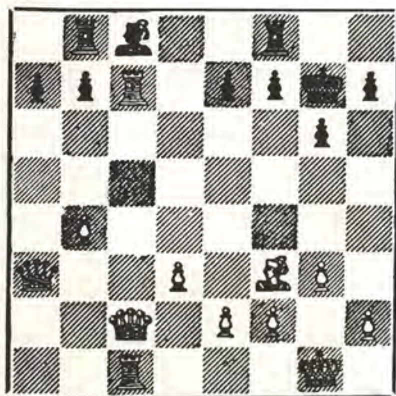
DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Fl. Gheorghiu — V. Korcinoi

Palma de Mallorca, 1972

1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 d5 (După 3...Cc6 4.d4 cd4 5.Cd4 g6 sau 5...e6, albul păstrează un uşor avantaj; de asemenea, după 3...Cc6 4.e3 sau 4.g3 albul obţine un joc mai bun) **4.cd5 Cd5 5.g3 Cc6 6.Ng2 Cc7** (Greşit este 6...e5? din cauza răspunsului 7. Ce5! cu cîştigarea unui pion) **7.d3 g6** (În acelaşi turneu, în partida cu Polugaevski, jucînd cu negrele, Gheorghiu a continuat cu 7...e5?!, însă după 8. Cd2! Dd7 9.Cc4 b6 10.a4 f6 11. 0—0 Ne7 12.f4! albul a obţinut avantaj care nu a mai putut fi recuperat pînă în final) **8.Ne3!** (Cea mai bună mutare, după care albul stă mai bine) **8...Ce6** (8...b6? 9.d4!) **9.0—0 Ng7 10. Ca4!** (Albul deschide „ostilităţile" pe aripa damei, unde deţine o puternică iniţiativă) **10...Ccd4** (10...b6? 11.Ce5!; sau 10...Nd7 11.Cc5 Cc5 12.Nc5 b6 13.Ne3 Nb2 14.Tb1 Ng7 15.d4!; sau 10...Da5 11.Tc1 Nd7 12.Cc5 Cc5 13.Nc5 Da2 14.b4! rezultînd o poziţie mai bună pentru alb în toate variantele) **11.Tc1 Da5** (11...Cf3 12.Nf3 Cd4 13.Ng2!) **12.Cc5!** (O lovitură tactică pe care se pare că a scăpat-o din vedere negrul, care se aştepta la 12.Cd2 Ce2) **12...Cf3** (După 12...Cc5? 13.Nd4 negrul este pierdut) **13.Nf3 Cc5 14.Tc5 Da2 15.b4!** (Se putea continua şi cu ideea 15.Tc7) **15...0—0 16.Tc7!** (Cu fiecare mutare, albul restrînge tot mai mult mişcările negrului) **16...Nf6** (16...Nh3? 17. Db1! De6 18.Tfc1! cu avantaj decisiv pentru alb) **17.Db1! Da4 18.Tfc1 Tb8 19.Dc2! Da3** (La 19...Dc2 20.T1c2 a6 21.Na7! Ta8 22.Nc5 cu poziţie cîştigată) **20. Nh6! Ng7** (După 20.Te8 urma

decisiv 21.Tc8!) **21.Ng7 Rg7** (Încet, încet negrul a fost adus în pragul unui veritabil zugzwang datorită jocului impecabil al albului. Vezi diagrama)



22.Dc5!! (După care negrul se vede în situaţia de a nu mai avea mutări eficiente, asistînd în continuare la propria sa dramă) **22...Db2** (Unica apărare, deoarece după 22...e6 sau 22...Te8 urma 23.De5 Rg8 24. T7c3 şi negrul pierde turnul din b8) **23.Da7 Nh3 24.Da1!** (Gheorghiu propune din nou schimbul damelor, pe care acum negrul nu-l mai poate refuza, după care Korcinoi îşi putea felicita adversarul pentru victorie) **24...Da1 25.Ta1 Tfc8 26.Te7!** (26.Tb7 era mai slab din cauza 26...Tb7 27.Nb7 Tc2! după care totuşi albul stă mai bine) **26...Tc2 27.Nd5 Tbc8 28. f4!** (Cea mai simplă cale spre victorie, deşi era suficient şi 28.f3) **28...Ng4 29.Ta7!** (Imperturbabilul Gheorghiu conduce partida spre un final cîştigat. Era mai slab 29.Rf2?! din cauza 29...Rf8! 30.Tf7? Re8 31. Te1 Td8 şi negrul ar fi obţinut o poziţie superioară) **29...Te2** (La 29...Ne2 30.Tf7 Rh6 31. Tab7 cu mat rapid) **30.Te2 Ne2 31.Tb7 Td8 32.Tf7 Rh6 33.Nc4 Nd3 34.Nd3 Td3** (Cu doi pioni în plus, cîştigul nu ar mai prezenta „necunoscute" nici pentru un jucător de categoria I, dar Korcinoi se pare că aşteaptă „gongul") **35.Rg2 Td2 36.Rh3 Tb2 37.Tb7 Tf2 38.b5! Tf1 39. Rh4 Tf3 40.h3 Tf2 41.Tf7 Tb2 42.g4 g5 43.fg5 Rg6 44.Tf6 Rg7 45.Tb6 Tb3 46.g6 h6.** Aici partida s-a întrerupt, iar a doua zi, la reluare, văzînd mutarea din plic 47.g5, negrul a cedat, punînd capăt „agoniei" sale.

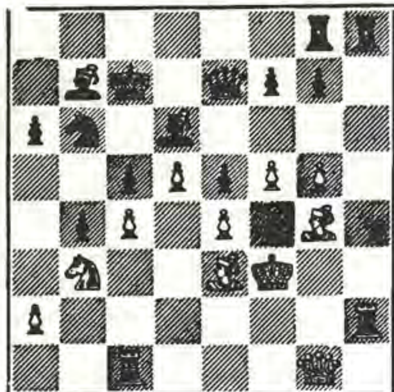
PARTIDA SPANIOLĂ

A. Karpov S. Gligorici

San Antonio, 1972

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 9.h3 Cb8 (Varianta Breyer! O mutare psihologică, marele maestru iugoslav fiind cunoscut ca un practician al Variantei Smîslov) **10.d3** (Temîndu-se de vreo noutate teoretică a „laboratorului Informator", Karpov alege o continuare mai modestă, care după Olimpiada de la Siegen, 1970, nu se bucură de o reputaţie prea bună; teoria recomandă 10.d4) **10...Cbd7 11.Cbd2**

Nb7 12.Cf1 Cc5 13.Nc2 Te8 14. Cg3 (În partida Tal—Furman, Campionatul al XI-lea al U.R.S.S., s-a jucat 14.Ce3 Nf8 15.b4 Ce6! cu joc bun pentru negru; dacă s-ar fi continuat cu 15...Ccd7?! albul ar fi intrat în uşor avantaj după 16.Nb3 c6 17.c4! d5 18.cd5 cd5 19.Nd2 Cb6 20.ed5 Nd6 21.Cg5 h6 22. Ce4 Cbd5 23.Cf5, ca în partida Matanovici—O'Kelly, Bad Pyrmont, 1970) **14...Nf8 15.b4!?** (Albul păstrează astfel iniţiativa şi un oarecare avantaj din deschidere. După 15.Ch2!? d5! 16.Df3 Ce6 17.Cf5 Rh8 18.ed5 Nd5 19.Dg3 Ch5! negrul obţine un uşor avantaj) **15...Ccd7** (Se va vedea în continuare că era mai bine 15...Ce6, deoarece după 16.d4 Cf4 negrul ar fi reuşit să complice jocul) **16.d4** (După 16.Nb3 a5! 17.a3 ab4 18. cb4 h6 19.d4 c5 se intră într-un joc complicat) **16...h6!** (Era mai slab 16...a5 17.a3 ab4 18. cb4 ed4 19.Cd4 d5 20.Nf4 cu avantaj pentru alb) **17.Nd2** (Se pare că mai bine era 17.a4!?) **17...Cb6 18.Nd3 Tc8** (Observaţi manevrele poziţionale deosebit de complicate, tipice partidelor jucate de marii maeştri: negrul pregăteşte c7—c5, iar albul, după b4:c5, se pare că intenţionează să continue cu d4—d5) **19.Dc2 Dd7** (19...ed4!? 20.cd4 c5 21.d5 c4 22.Nf1 g6 cu joc complicat; 20.Cd4 g6 cu ideea c7—c5) **20.Tad1 Dc6?!** (O încercare de clarificare a intenţiilor albului în centru insuficient precizate; intenţia negrului 21...Cc4 va fi prompt respinsă de alb) **21.Ne3! Ca4** (La 21...Cc4 urma 22.Nc4 Dc4 23.d5! după care negrul pierde o figură pentru a-şi salva dama la 24.Cd2!) **22.Tc1 Cb6 23.Db1 Dd7 24.Cd2 c5** (Acum însă e puţin cam tîrziu; negrul începe să simtă povara manevrelor sale eşuate) **25.bc5 dc5 26.d5 Ca4 27.c4 b4 28.Tf1** (După rezolvarea problemelor din centrul tablei, Karpov îşi pregăteşte atacul pe flancul regelui pentru a concretiza avantajul poziţional) **28...Dc7 29.f4** (Fără menajamente!) **29...Cd7 30.Dc2 Cc3 31.f5!** (Se ameninţă deschiderea coloanelor „g" şi „h" cu atac decisiv) **31...Cf6 32.Ce2 Ce2 33.Ne2 Nd6** (Eliberează drumul pentru fuga regelui spre flancul damei) **34.g4 Rf8 35.h4 Re7 36.g5 hg5 37.hg5 Cd7 38.Ng4 Tg8** (La 38...Th8 urma 39.f6!) **39.Rf2 Th8 40.Th1 Tcg8 41.Dd1 Rd8 42.Dg1** (Este instructiv modul în care albul pregăteşte ocuparea coloanei „h", menţinînd un turn pe flancul damei) **42...Cb6 43.Th2 De7 44.Cb3** (Interzice damei negre să intre în apărare pe linia a 8-a) **44...Rc7 45.Rf3!** (Brusc atacul albului se îndreaptă spre flancul damei, unde-şi caută adăpost regele negru. Vezi diagrama) **45...Cd7 46.a3!** (Primul foc! În continuare este numai problemă de tehnică) **46...ba3**



47.Ta2 Th4 48.Ta3 Tgh8 49.Tb1 Tb8 50.De1 Tg4 51.Rg4 Nc8 52. Da5 şi negrul a cedat. O partidă conformă regulilor şcolii clasice, caracteristică pentru stilul lui Karpov, de care ar fi fost mîndru şi Dr. Tarrasch.

Ne oprim aici cu exemplificările, fiind convinşi că fiecare cititor, analizînd cu minuţiozitate partidele şi reţinînd aspectele psihice cu referire la personalitatea sa, va şti să găsească caracteristicile care-i sînt proprii pentru a şi le însuşi în vederea trecerii peste momentele critice în pregătirea sa şahistă.

Şi acum să revenim cu concluzii la întrebarea: „Ce este esenţial în jocul de şah?"

Din studiul întocmit de psihologii sovietici şi pe baza confirmărilor date de lucrările altor cercetători din unele ţări europene şi de peste Ocean s-a ajuns la o concluzie care poate părea paradoxală pentru unii, dar se pare că este absolut reală şi anume că, în general, la marii şahişti nu s-a putut constata o aptitudine deosebită pentru şah. S-a observat însă că la formarea personalităţii unui maestru al jocului de şah are o deosebită importanţă:

— învăţarea teoriei şahului,

— însuşirea tehnicii jocului,

— dobîndirea experienţei de concurs,

— însuşirea precisă a strategiei,

Toate acestea aparţin de sfera pedagogiei, la care trebuie adăugate celelalte (pe cît posibil mai multe) calităţi enumerate în psihograma jucătorului de şah şi dragostea, o neţărmurită dragoste pentru practicarea acestei „arte sportive".

Asta însă nu înseamnă că oricine poate să-şi însuşească şahul în aceeaşi măsură. Pentru destui de mulţi, din motive mai mult subiective, jocul de şah este o lume de neajuns. Dotările psihice din psihogramă se întîlnesc extrem de rar, toate la un loc, la o singură persoană. Maeştri ai acestui joc frumos şi spiritual vor fi în special cei la care înzestrările din psihogramă vor fi preponderente şi, apoi, cît mai bine şi perseverent dezvoltate prin muncă, foarte multă muncă.

De remarcat, însă, că şahul la nivel superior nu rezultă din supraîncărcarea memoriei cu toată „enciclopedia şahistă", ci din adaptarea jocului de şah la particularităţile de caracter ale fiecăruia.

Esenţialul în jocul de şah se pare că l-a enunţat într-o conferinţă de presă fostul campion mondial Robert Fischer, care a fost de părere că: „În şah nu trebuie să faci niciodată o mutare pînă n-ai înţeles perfect poziţia".

Ca privire de ansamblu, considerăm util să subliniem că jucătorul de şah nu trebuie să uite niciodată că partida de şah este o întrecere, o luptă a inteligenţei, o încleştare între două personalităţi, din care va ieşi învingător cel care va evolua cu mai multă clarviziune, dezbrăcat de orice sensibilitate trecută, prezentă sau viitoare.

UN ULTIM ÎNDEMN PENTRU CITITORI

Datorită vitezei cu care reuşesc de cele mai multe ori să aprecieze corect poziţia, mulţi jucători puternici îşi formează periculoasa obişnuinţă de a renunţa la aprofundarea situaţiilor ivite pe tablă. Ei capătă convingerea că prima continuare pe care o văd este neapărat şi cea mai bună, indiferent dacă problema pusă spre rezolvare are un caracter combinativ sau strategic.

Jucătorii de şah care şi-au pierdut răbdarea de a examina detaliile unei poziţii, bazîndu-şi întregul joc pe intuiţie — oricît de rafinată ar fi ea — se află în pragul declinului. Dacă la o vîrstă mai înaintată asemenea fenomene îşi găsesc uşor explicaţia, pentru un şahist aflat în plină putere de creaţie cauza trebuie căutată fie în domeniul complex al caracterului, fie într-o organizare neraţională a vieţii şi activităţii şahiste.

La cunoştinţele de strategie şi tactică, la talent şi imaginaţie adăugaţi şi capacitatea de a depăşi propriile slăbiciuni.

Frumuseţea artei şahiste stă şi în aceea că exprimă lupta omului cu sine însuşi, modelează spiritul şi personalitatea lui.

INDEXUL PARTIDELOR

CUPRINS

Redactor: GH. DEREVENCU
Tehnoredactor: I. PETRE

Bun de tipar: 29.XII.1979
Coli de tipar: 18,5

Lucrarea executată sub comanda nr. 234
la Întreprinderea Poligrafică „Informația"
REPUBLICA SOCIALISTĂ ROMÂNIA





EDITURA
SPORT-
TURISM

Lei 8,50